昭和63年12月1日発行（毎月1日1日発行） 第6巻 第12号 通巻61号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

1988
12
特別定価 420YEN

ウイングマンスペシャル
スーパー大戦略
ラスト・ハルマゲドン
ゴーファーの野望 EPISODE II
スナッチャー
ゼビウス
グレイテストドライバー
ぎゅわんぶらあ自己中心派

特集 MSX2+ なんでも情報

各社のマシンについて徹底解析、ビデオスキャナー製作企画など、硬軟とりまぜての総力特集なのだ!

新連載 ウハウハ ソフトハウス日記

MSXのソフト開発に携わるソフトハウスを探訪する旅!!

5周年記念 オリジナルグッズ プレゼント

1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。
「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。詳しくは下の小林クンの例を見よう!

2 日本語処理機能だって標準装備さ!
F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。
8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

ついに、ゲームデザイ

さあ体験!!

小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」を

もう日頃遊んでるゲームにあきちゃった。そこで強敵デメロンをやっつけるオリジナルシューティングゲームを考えてみたんだ。

XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで **つくりはじめたそ**

Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!

小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風にできるぞ。

Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

背景をつくろう。遠いはるかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつくって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。

Step 3 グラフィックエディター 大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の を使って、画面い いにグラフィッ 描けるんだ。そ ボクはコリにコッ 「DEMEROO のタイトル画も くっちゃったそ

ゲームの流れは変わった。

F1XDJ

■3.5インチ《FDD》内蔵■《スピコン》《連射ターボ》搭載■《ポーズボタン》機能付■《集中インジケーター》装備
■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDJ MSX2+ **新・発・売** ついに出た!
標準価格 69,800円

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 F1XDmk2 MSX2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ＜FDD＞内蔵■＜スピコン＞＜連射ターボ＞搭載■＜ポーズボタン＞機能付■＜集中インジケーター＞装備■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■＜2スロット＞装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円

ン・パソコン登場だ!

4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。

なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。

小林君のつくったデメロン最終画面だ!

「井上、加藤、見てるか? とうとうボクはオリジナルゲームをつくったぞ!」

5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

してボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミン解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームでんでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームザイナーなんだぜ!!

全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!

自作ソフトを応募して欲しい!!

「ヒットビットスタッフになろう!!ソニープログラミングコンテスト」

■一般プログラム部門　ゲームソフト(R.P.G,シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
■小林ツクロウ君部門　「F1ツールディスク」(F1XD, F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。
■アイデア部門　こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間　'88年12月1日～'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品　MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日発)をご覧下さい。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

MSXマガジン CONTENTS

Magazine for Home Personal Computer System

特集 MSX2+ なんでも情報

134

Mマガ読者が、今一番気になることといったらMSX2+だよね。自然画表示機能とか、日本語処理機能とか、なんだか新しい機能がたくさん加わったみたいだけど、はたしてどんなものなんだろう。今月の特集は、ズバリ、MSX2+。キミの知りたい情報を、なんでもかんでもお届けするぞ。自然画を取り込むハード製作もあるよ。

■新旧いりみだれて、いささか混戦もようのTOP30 ―― 6

MSX SOFT TOP30

■第2回目の企画は、オリジナルグッズプレゼント ―― 38

5周年! MSXマガジン

■ゲームのことならワタシにはがきください!! ―― 132

MSXゲーム指南 技あり一本

■日本全国津々浦々、最新情報をお届けする ―― 156

ウハウハ☺ソフトハウス日記

94

98

December 1988

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井　清和
製　　版/宮田　英樹

132　156　168

ショート・プログラム

長いのやら短いのやら。面白ければいいじゃない！ のショート・プログラムだ。

1 ドッグファイト なかなかリアルな空中戦が楽しめるぞ ―― 188
2 FOOTBARS 相手を画面から、フット・バースのだ ―― 189
3 カラーパズル ブロックの動きに注目だよ! ―― 190
4 スーパーナイト チェスのナイトを使った本格派パズル ―― 192
5 テニスもどき はたして、これをテニスと呼べるのか!? ―― 193

■今月のウーくんはとってもファンタジック ―― 160
帰ってきたウーくんのソフト屋さん

■Mピヨ初の大取材 ―― 164
MUSICピヨピヨ

■日本最南端のネットワークを紹介!! ―― 168
おもしろNETWORK

■なんと今月は減ページ!? ―― 180
MSX通信

■キミは迷宮から脱出できるか!? 『暗黒の迷宮』が入選 ―― 186
MSXソフトウエアコンテスト

NEWSOFT

スナッチャー……10
ゴーファの野望 エピソードII……12
ゼビウス……14
テトリス……16
コナミゲームコレクションVol.1、2……18
F-1スピリット3Dスペシャル……20
レイドック2……22
魔王コルベリアス……24
サイコワールド……25
中華大仙……26
V/STOLファイター……27
ペンぎんくんウォーズ2……28
センターコート……29
スターシップランデブー……29
バランスオブパワー……30
ファンタジーII……30

最新ゲーム徹底解析

ウイングマンスペシャル……94
スーパー大戦略……98
ぎゅわんぶらあ自己中心派……102
フィードバック……106
グレーテストドライバー……110
ラスト・ハルマゲドン……114
イシターの復活……118
激走ニャンクル……124
クインプル……128
GCARD……130

SOFTWARE REVIEW

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン……32
R-TYPE……34
THEプロ野球 激突ペナントレース……36

INFORMATION……174
EDITORIAL……194

発行所　株式会社アスキー　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
	1	1	THEプロ野球 激突ペナントレース
	2	2	イースII
	3	3	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
	4	11	王家の谷 エルギーザの封印
	5	5	FMパナアミューズメントカートリッジ
↑	6	−	イシターの復活
↑	7	−	エグザイル
	8	9	ディスクステーション創刊準備号
	9	4	アレスタ
	10	6	パロディウス
	11	13	三國志
	12	8	信長の野望・全国版
	13	7	クリムゾン
	14	9	ドラゴンクエストII
	15	15	F-1スピリット
	16	12	コナミの新10倍カートリッジ
	17	16	イース
	18	22	パナアミューズメントカートリッジ
	19	24	日本語MSX-DOS2
↑	20	−	アルギースの翼

なんと、1位から3位までが先月と全く同じ顔ぶれ。もう3大勢力を誇っているね。エルギーザの封印は11位から4位、と順調な伸びを見せてる。FMPACはあい変わらずの5位をキープ。評判どおり、イシターの復活とエグザイルはものすごい勢いだなぁ。これから両者が3大勢力を打ち落とせるかどうか、見守ってやろうじゃないの。

ジャンル

 アクション

ロールプレイング

 アドベンチャー

 シミュレーション

 パズル

 アプリケーション

テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年9月9日から9月30日までの期間が対象となっています。

メーカー	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		6230
日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		5430
光栄	MSX MSX2	メガROM＋SRAM	9,800円 9,800円		4670
コナミ	MSX MSX2	メガROM メガROM	5,800円 5,800円		4130
パナソフト	MSX	メガROM＋SRAM	7,800円		3870
ナムコ	MSX2	メガROM	6,800円		3610
日本テレネット	MSX2	2DD	8,800円		3180
コンパイル	MSX2	2DD	980円		3040
コンパイル	MSX2	メガROM	6,800円		2690
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		2640
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	12,800円 14,800円		2450
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM	9,800円 9,800円		2300
スキャップトラスト	MSX2 MSX2	メガROM＋SRAM 2DD	7,200円 6,800円		2080
エニックス	MSX MSX2	メガROM	6,800円		1830
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		1800
コナミ	MSX MSX2	メガROM＋SRAM	5,800円		1730
ソニー/日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		1250
パナソフト	MSX	SRAM	3,800円		1080
アスキー	MSX2	ROM＋1DD	34,800円 24,800円		1010
工画堂スタジオ	MSX2	2DD	7,800円		940

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	18	日本語MSX-WriteII	アスキー
	22	17	ハイドライド3	T&Eソフト
	23	19	麻雀悟空	シャノアール
	24	―	シンセサウルス	BIT²
	25	20	ワールドゴルフII	エニックス
	26	―	サイキックウォー	工画堂スタジオ
	27	28	殺意の接吻	リバーヒルソフト
	28	14	ファンタジー	ボーステック
	29	―	あかんベドラゴン	ウインキーソフト
	30	30	HALNOTE	HAL研究所

TOP5

1 THEプロ野球 激突ペナントレース

●アクション ●コナミ

やったあ！ 今月も『激ペナ』が1位だぜ。これで2ヵ月連続、通算3回目の1位ってことになるね。おまけに「読者が選ぶTOP20」でもぶっちぎりの1位だし、もう向かうところ敵なし、という感じだね。うーん、こいつはとってもすごいことだぜ。

もうプロ野球はシーズンオフに入っちゃったので、野球好きの人はちょっとツライ日々を送っているかもしれない。だけど、激ペナを持っているキミは別だよね。だって、家の中で毎日ペナントレースができちゃうんだから。これで退屈するヒマがなくなってるよね。

2 イースII

●RPG ●日本ファルコム

先月にひき続き今月も2位。これで3ヵ月連続のトップ5入りを果たしている。うーん、さすがだぜセニョール。しかし、これまでいろいろ書いてきたもんだから、もう紹介することはないんだよね。まあ、イースIIをプレイして大きな感動を得たキミには、今さらイースIIの説明をするのはヤボってもんだよね。

そういえば、PC-8801SR版でなんと、オドロキの『イースIII』が開発されているみたいなのだ。ということは、いずれMSXにも！ という可能性も大だな。その勢いに乗ってイースIIもドーンと1位にのし上がるかっ!?

3 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

●シミュレーション ●光栄

ハイ、絶好調ですね。先月に引き続き3位になった『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』。いまやシミュレーションファンの人気をひとりじめっていう感じだ。

このゲームをプレイしていてオモシロイのは、ジンギスカンになりきって国を治めていくこと。「ウーン、税率はこれぐらいでいいかな」とか「そろそろ戦争のタイミングだ」なんていう決断をする快感、それがズバリと当たったとき思わずニンマリしてしまうんだよね。

キミもジンギスカンになったつもりで、じっくりとプレイして楽しんでみて。

今月の注目ソフト

6位 イシターの復活

今月いきなり6位に初登場したのはナムコ久々の快作、『イシターの復活』だ。アーケード版の内容をそっくり受け継ぎ、完成度の高いものになっている。MSX2とは思えないほどのアーケード版のような美しいグラフィックは必見。一度はやってみて。

TAKERU TOP10

先月彗星のごとく現われた『ラドラの伝説』が、2ヵ月めにして、はやくもトップの座に踊り上がってしまった。うーん、『吉田工務店』は残念無念だね。今月から新登場したのが『魔少女館』。うっ、なんだかゾクゾクしちゃうタイトルだなぁ。

10本のうち9本までが、先月とまったく同じ顔ぶれなんだけど、来月はいったいどうなるのでしょうか。楽しみにしててね。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	ラドラの伝説	MSXマガジン	MSX、MSX2	2,000円(3.5D)
2	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
3	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
4	ガイアの紋章	NCS	MSX2	4,800円(3.5D)
5	綱元さん	MSXマガジン	MSX2	4,500円(3.5D)
6	新ベストナインプロ野球'87版	アスキー	MSX2	5,800円(3.5D)
7	麻雀狂時代Special	マイクロネット	MSX2	5,400円(3.5D)
8	魔少女館	アイセル	MSX2	3,800円(3.5D)
9	王子ビンビン物語	イーストキューブ	MSX2	6,200円(3.5D)
10	忍者	ポーステック	MSX2	5,800円(3.5D)

●10月6日現在

4 王家の谷 エルギーザの封印

●アクション ●コナミ

期待にこたえまして『王家の谷エルギーザの封印』が4位にランクアップ。兄貴分の『王家の谷』も名作アクションゲームとして有名だけど、弟分のコイツもなかなかどうして、パーフェクトなおもしろさなのだ。

ソウルストーンっていう石を集めて出口の扉を開けると、そのステージがクリアーできちゃう、っていう簡単なルール。これでもか、これでもか、とばかりに出現する敵がこれまたカワユイんだよね。

ピョンピョン跳ねながら追いかけてくる〝ピョンシー〟なんて、もう最高！ 来月はどこまでいくのか、楽しみにしててね。

5 FMパナアミューズメントカートリッジ

●アプリケーション ●パナソフト

アプリケーションながら、2ヵ月連続の5位。いやぁー、ほんとにご立派な売れ行きで、感心しちゃいます。

大御所『パナアミューズメントカートリッジ』も、堂々の18位に君臨中。ゲームはやっぱりイイ音で楽しまなきゃ、っていう人が激増してるんだろうね。それにこのソフト、使いみちがたくさんあるから、使う人によっていろいろと楽しめちゃう。ピアノとかシンセサイザーなんかに似せた音でキーボード演奏もできるしね。

ゲームが100倍も200倍もおもしろくなるこのソフト、来月の売れ行きや、いかに？

読者が選ぶ TOP20

あらー、今月もまたもや激ペナの天下。でも、2位のイースⅡが肉薄してるから、来月がおおいに楽しみだね。自分の意見を反映させたい人は、アンケートはがきを必ず書いてね。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	771
2	5	イースⅡ	日本ファルコム	736
3	2	ハイドライド3	T&Eソフト	537
4	4	信長の野望 全国版	光栄	368
5	8	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	293
6	6	三國志	光栄	286
7	5	パロディウス	コナミ	281
8	9	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	216
9	7	イース	ソニー/日本ファルコム	211
10	10	グラディウス2	コナミ	114
11	11	F-1スピリット	コナミ	99
11	13	アレスタ	コンパイル	99
13	12	シャロム	コナミ	75
14	14	抜忍伝説	ブレイン・グレイ	70
15	18	大戦略	マイクロキャビン	69
16	15	ジーザス	ソニー/エニックス	62
17	17	沙羅曼蛇	コナミ	57
18	15	ガンダーラ	エニックス	56
19	19	ワールドゴルフⅡ	エニックス	44
20	20	ザナドゥ	日本ファルコム	41

●10月6日現在

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

店名	電話
庄子デンキ コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

店名	電話
サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア	☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト5	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピューターショップ	☎03-477-3343
ソフトクリエイト	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ	☎03-978-4111
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピューターショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21 高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0467-46-2619
多田屋 サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711
ラオックス 志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
㈱ダイエー新潟店 パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線 本店4階	☎052-264-1534
九十九電機㈱ 名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ CSK	☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
㈱ニノミヤ エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン パソコンランド	☎06-643-3217
J&P テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱ 日本橋5ばん館	☎06-644-1513
J&P メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱ 日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱ 日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱ 日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機㈱ 千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱ 泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン 阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱ 岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱ いばらき店	☎0726-32-8741
J&P くずは店	☎0720-56-7295
J&P 高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱ せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱ 池田店	☎0727-51-2323

近畿

店名	電話
上新電機㈱ 和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店	☎0734-32-5661
J&P 和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱ 八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱ たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱ ながおか店	☎075-955-8401
パレックス パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン C スペース	☎078-391-8171
J&P 姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱ 西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチパソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店 岡山店	☎0862-32-3411
宮脇書店 専門書センター	☎0878-51-3733

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー 宮崎店	☎0985-51-3166

MSX NEW SOFT

さーて、ぼちぼち年末商戦。1年で一番、ソフトが"動く"時期ですから、そりゃもう大変。Mマガも、このNEW SOFTのコーナー、さらに力を入れてまいりましょー。さておこづかいで、何を買うかな?

スナッチャー SNATCHER

キミは近未来世界のヒーローになれるか!?

SCCのサウンドカートリッジ付き！　ディスク3枚組！　コナミの巨大アドベンチャーゲーム『スナッチャー』。ついにやったね、という感じです！

どうスナッチするの?

やっと！ という感じで『スナッチャー』の概要が手元にきましたよ！　あーよかったよかった。ということで、ご紹介していきましょう、コナミ初の本格的ディスク版アドベンチャー、スナッチャー。

スナッチャーとは、もうご存じのとおり、人間の体をスナッチ、つまりのり移ってしまうというか、化けるというか、とにかくえたいの知れない生命体。では、ここでそのスナッチャーのスナッチシステムのプロセスを、ご説明しよう。

スナッチャーは、人間とおなじ206個のユニットからなっている。人間は、206個の骨でできているわけですよね。で、そのそれぞれのユニットは、ちょうど人間でいう軟骨のようなスリットでつながっており、そのスリットを伸縮させることにより、150センチから190センチまで、身長を変化させることができる、とのこと。なるほどねえ。ということは、逆にいえば、150センチよりもかなり身長が低かったり、あるいは2メートルの大男なんてことになると、スナッチャーじゃないということになるのかな?

男女の差は、どうするのかな?骨盤や生殖器などは、それぞれユニットをつけかえるそうです。

顔は?　ターゲットとなるオリジナルの人間の骨格比率をそのままコピーしてしまう！　というはなれ業で。

以上が、スナッチの第一段階。ここまでコピーされたら、次は人間でいうところの筋肉をかぶせていく作業(?)に移る。いやはやスナッチャーも、たいへんですね。人間の筋肉の代わりには、プラスチックゲルと呼ばれる物質を使用するそうです。

そして最後に、人工皮膚をかぶせて、ほい！　一丁あがりぃ。と、浮かれている場合ではないのだ。この、一丁あがりの状態から、物語の悲劇は始まってしまうのである。このようなプロセスで、ごく自然に、人間生活のなかにとけ込んでしまうバイオロイド・スナッチャーは、いったい何者なのだろうか?　エイリアン?　どこかの国のバイオ兵器なのか?　それとも……。それを解きあかしていくのが、このゲームの主題なんだから、ここから先は、実際にゲームに触れたときに、自分で考えていきましょうね。スナッチャーのストーリーでは、キミがジャンカーなんだから。ジャンカーとは?　JUNKERつまり、屑鉄処理人と訳されるスナッチャー専門の

0 見る
1 調べる
2 取る
3 聞く
ミカ 「あらっ。ハリーがもどっているわ・・・ギリアン。彼がJUNKERメカニックマン、『ハリー・ベンソン』よ」
ハリー 「よく来たな。あんたがギリアン・シードかね。・・・どこかで会ったかの?」
COMMAND.

⬆メカニックのハリーはモンローファン。

メタルギアです

⬆かわいいかわいい、メタルギアちゃん。彼が、キミの相棒だ。なんか、チキンウォーカーみたい(スターウォーズの)。

991年　6月 6日　モスクワ
『チェルノートン研究所』、謎の大爆発。
当時、秘かに開発中であった細菌(バイオ)兵器、『ルシファー(魔王)α』が大気中に漏れるバイオ・ハザード(生物災害)が発生。

⬆世界荒廃の引き金となった事故がこれ。

⬅スナッチャーの部構造図。フムフム、よーわかりません。

おおっ ネオ神戸新聞

ネオ神戸新聞
謎のバイオロイド!
彼等は冬になると現れ、人を殺害、秘かに本人とすり替り、社会に浸透していく。
人工の皮膚を纏い、汗をかき、血を流すこともできる。極めて、有機的、かつ無機体そのもの。
オリジナルとの見分けはほとんどつかない。

ネオ神戸新聞だそうです。スナッチャー出現の戦慄と恐怖を報道した第1面。12月22日の木曜日のものだ。今年の12月22日はといえば、あれ木曜日。これは奇遇だなあ。小島堂の広告もあるぞ。ウチの編集長も小島だなあ。いやあ奇遇奇遇。

⬆なぜかファイルを持って説明している。

特殊警察班の一員、というわけだ。

さあでは、すこしばかりストーリーの中身に侵入していってみよう。ゲーム自体、まずジャンカー本部の紹介から導入されていく。

ミカさ〜ん

⬆おー、ボディコン。まあ、美人というものは得なものでございます。

⬆これが彼女のパーソナルファイルだ。

⬆彼女の案内で、本部の中が理解できるのです。

ミカさ〜んの大写しの画面写真を利用して、ゲームの操作法についての説明だ。コマンドは見ておわかりのように、選択式で入力。データや体験がふえると、選択肢もふえるわけだな。基本的には、その操作だけ。あと、射撃ルームでは、アクションゲーム的なキー操作も加わる。後に、シューティングゲーム場面も登場するのだ。

ストーリーの導入は

ジャンカーの本部内に入ると、ミカ・スレイトンという女性が、いろいろと案内してくれるはずだ。彼女は、受付兼オペレーター。コウベ学園都市大学で犯罪心理学と社会情報処理学を専攻。才女ですね。卒業後、コウベ特殊犯罪研究所を経て、ジャンカー本部に入ってきた。なんか、こういう設定を見ていると、よっぽど近未来の社会は、犯罪が多いみたいで、なんか怖いような、いやなような。ちなみに、彼女は未婚だそうです。

いろんな部署を案内してもらううちに、ジャンカー本部の組織がわかってくるという仕組みになっているぞ。こういう手法、できればマニュアルいらずのゲームというのが理想ですよね、やはり。

フロントを訪ね、廊下を案内されて、局長室へ。局長は、ベンソン・カニンガム。いやあ、どうもとごあいさつ。そして、おお、デカ部屋もある。メカニックルームは、武器や装備の開発とメインテナンスのための部署。コンピュータルームも、当然のように(?)あったぞ。射撃の訓練をするための射撃ルーム。射撃訓練システムにより、実際に反射神経を鍛錬してみよう。そして、150階にはジャンカー本部専用の駐車場がある。ここには、ジャンカーの足となる、トライサイクルがいつも整備された状態で待機している。

ひとりじゃ、何かと不便でしょうがない。そうですよね。そこで相棒の登場。ナビゲーターのメタルギアmkⅡが、各種データの分析、記録、通信作業を行なう。また、いろんなセンサーも装備されているので、ジャンカーに降り注ぐ危険を、事前に察知してくれる役割も持っているのだ。

この、メタルギアmkⅡ、もちろんおわかりのことと思うけど、同じくコナミのアクションアドベンチャーゲーム『メタルギア』の最終ボスがその母体なわけ。これはコナミ得意のゲーム間キャラクター融合技だ。そして物語は……、これから先は言わぬが花という古いことわざのたとえっ！ なんでもかんでも、情報を出すのがいいとは思いません。スナッチャーのこれからは、自分の世界の中で楽しむ。これが、ルールですよね。

トライサイクル

トライサイクルは、空陸両用。地上走行は3輪駆動、ホバー走行の2種類。空中飛行は車輪収納後、ジェット飛行。こんな車がほしいね。

街の交通網管理システムと直結、自動走行してくれる。もちろんマニュアル運転も可能だそうだ。

⬆フム、これがオレの車なのかあ！

⬆コックピットの図。かっこいいねえ。

⬆事件だ、と出かける主人公のひとり言。

100万$の夜景

神戸の夜景は、とてもキレイなのだ。六甲山あたりから市街をながめてみると、光の帯がズヴァーと広がって、見る人を感動させてくれる。何と何年か後の神戸も、どうやらそうみたい。ネオンとか街の灯とか、ピカピカ。なんか、見覚えのあるサインもあるけどね。

⬆神戸の南京町あたりだろうか？

⬆そーかー、NECかあ。なるほどね。

アドベンチャー
■コナミ
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月26日発売
■価格9,800円

あのコナミが、グラディウスシリーズ第4弾をついに発表したっ!!

ゴーファーの野望

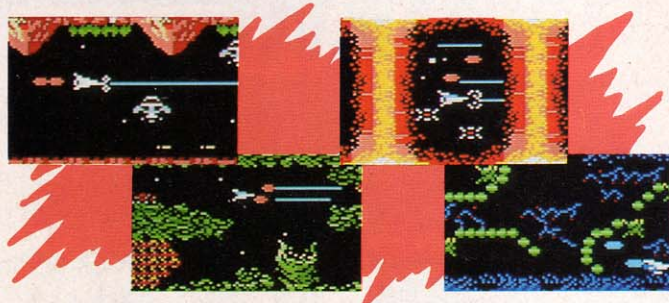
EPISODE II

⬅今度のグラディウスはどんな仕掛けが?

まさか!? というか、やはりといおうか。コナミがこの冬にむけて発売するのが、グラディウスシリーズの最強版だ！ 今度はヴェノムに続いて、業務用でお世話になったゴーファーが相手なのだ。

アーケード+MSX=?

いやはや、いつもながらコナミのパワーには脱帽する。その名も、『ゴーファーの野望～EPISODE II～(以下、ゴーファーの野望)』。タイトルを見て、ピンときた読者も多いだろうが、業務用『グラディウスII』が、MSXのグラディウスシリーズの最新作として発表されるのだ！ 発売も12月下旬予定となっており、年末年始に何を買おうかと迷っているキミの心を揺さぶる強力な1本になることはまず、まちがいないだろう。

具体的なスペックはといえば、まずMSX対応。〝2〟、〝2+〟だけでなく、昔からのユーザーも遊べるようになっている親切設計だ。さらに、今回は2メガROMを使用。2メガだ！ そう、今まで一連のグラディウスシリーズはすべて1メガROM。『グラディウス2』、『沙羅曼蛇』が1メガであれだけの内容をよく実現できたものだといつも思っていたが、ゴーファーの野望ではこれまでの2倍の容量を使うことによって、より内容の濃い、〝最強のグラディウス〟となるハズだ。また最近のシューティングゲームになくてはならないのがノリのいいBGM、つまりサウンド面での要素。もちろんコナミのこと、そこらへんもちゃーんと考えてある。コナミ特製の音源チップ、SCCを内蔵しているから、臨場感あふれるBGM、迫力ある効果音がバッチリ楽しめるわけ。それも、大容量ROMのおかげで、すべての面でパワーアップされることは確実。さてさて、出すにたびに進化し続けるこのシリーズ、コナミに限界はないのか!?

シリーズの集大成です

それでは、ゴーファーの野望はどうなるのか？ ということだが、

①全10ステージで構成される。

②パワーアップはスタート時に4タイプ設定されており、その中からセレクトするようになった。

③ストーリーはMSX版シリーズを引き継いだものとなる。

と大まかにわけて3つ。もう少し詳しく解説すると、まず①は業務用のグラIIをもとにしたステージが3つ。残りはすべてMSX版オリジナルとなっている。地形にそって重力をうけ、操作が困難になる重力惑星ステージ、過去のボスキャラが次々と登場(なんとグラ2でさんざんプレイヤーを悩ませた、トコロテンレーザーを出す最終ボスもいる)するステージ、そしてコナミ伝統(?)の、モアイステージなどのさまざまな仕掛けがプレイヤーを待ち受けている。

②は業務用グラIIで使われた、パワーアップセレクトのこと。自機の設定と2種類のバリアが選べ、さらにMSX版独自として、マルチプル(オプション)の固定、回転タイプなどを選択できるのだ。

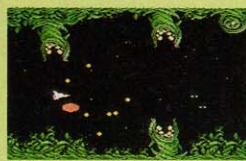
最後の③は、ステージが進むとストーリーの流れにそった充実のデモが見られること。大容量のROMならでは、といえるね。

MSX版グラディウスシリーズの歴史

MSXのシューティング、といったらコナミのグラディウスシリーズがもっとも代表作だろう。出すたびにユーザーを驚かせる仕掛けを用意し、MSXの能力を10倍活かした内容。どれをとっても一級品のデキといえる。4作目まで続いたこのシリーズ(『パロディウス』を入れると5作目)、いったい終わりはあるのだろうか!? うーん謎だ。

グラディウス

⬆オリジナルステージも入った、もはや伝説のシューティングだ。

グラディウス2

⬆MSXとは思えぬグラフィック。ゲームバランスも絶妙の名作。

沙羅曼蛇

⬆2人同時プレイが可能。縦スクロールもして、スゴイの一言。

ゴーファーは好みにあわせて4タイプ!

今日はどれにしようかしら。ゴーファーの野望は、キミの気分に合わせて、自機のタイプを選べるところがミソ。メロウなときにはリップルレーザー。ちょっぴりセンチなときはフォトンミサイル。かどうかは知らないが、とにかく自分にあったものを選ぼう。タイプによって、まったく攻略法が変わったりするものがある。戦略を考える"アタマ"もゴーファーの野望には必要なわけだ。また、一度クリアーしたら、今度は別のタイプで、ということもできる。楽しさ無限大、なのです。

⬆初代グラディウスと、ほぼ同じパワーアップだ。ミサイルとレーザーの組み合わせは正統派といえよう。

⬆貫通するフォトンミサイルとレーザーの組み合わせもかなり強い。地上の敵を一挙に倒せるのがイイぞ。

⬆グラ2でその強力さが実証ずみのナパームミサイルを装備。誘爆でまわりの敵を一掃できるので病みつき。

⬆このパワーアップは、上下どちらにも撃てる2ウェイミサイルがあるのが強み。狭い場所で効果を発揮。

MSX独自のアイデア

ゴーファーの野望は業務用をもとにしてはいるが、過去のMSX版シリーズの続編。当然さまざまな謎があちこちに隠されている。マップとは何か？　宿敵バクテリアンの真の目的とは？　などのプレイヤーを飽きさせないストーリーにしあがっているぞ。

また、パワーアップユニットがステージのどこかに隠されており、取ることによってアップレーザー、ファイアーブラスターなどの武器が使えるようになる。武器の種類は、過去のシリーズにあったものがほとんど使えるらしく、これを探すのもひとつの楽しみといえる。

さらにスゴイのは、敵キャラの大きさだ。出てくるボスキャラのどれもが、これがMSX？　と思うぐらい大きい。特に、業務用で有名な6本足のカニさん(？)。これが動く！　しっかりフェイントをかけてくれたりと、もう最高なのだ。来月のさらなる情報を待て！

⬆スタート時に、こうやってパワーアップの選択をするのだ。慎重に選ぼうね。

⬆いきなり細胞分裂(?)する強敵。場所を覚えないとダメ。ムズカシイよ～っ！

⬆ピンクの食虫植物からでてくる変なモノは、マルチプルを食べちゃうのだ。ゲ。

⬆うわわ、吸いこまれるぅー。ここは魔のブラックホール地帯。こりゃタイヘン。

アクション
■コナミ
■MSX・メガROM
■ビデオRAM16K
■メインRAM16K
■12月下旬発売予定
■価格5,800円(予定)

さらりとステージ1だけ紹介

今月はステージ1をちらっと紹介しちゃおう。見ての通り、ここは人工太陽のステージだ(そんなのわかんないって)。アーケード版の『グラII』がもとになっているので、有名なステージといえるね。MSX版では、太陽がプロミネンスを出したりと、少し変更された。

で、この下にいるフェニックスが、このステージのボスだ。コイツを倒したときの爆発シーンが迫力満点！　動きをお見せできないのが残念です。

一面ボスはフェニックスだ!

不朽の名作が今、甦る……

XEVIOUS

ゼビウス

ファードラウト伝説(サーガ)

いよいよ、『ゼビウス』のMSX2版の内容が本格的に明らかになった。アーケード版の完全移植〝リコーン〟と、新たな〝スクランブル〟の2本立て！ スゴイ!!

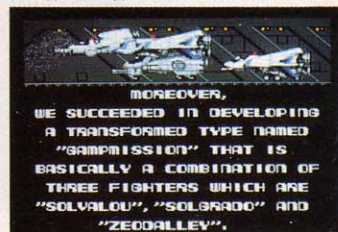
興奮しちゃうのだ

いよいよ『ゼビウス』発売まで秒読み段階となった。ゼビウスファンにとっては、やはりアーケード版の完全移植である〝ミッションリコーン〟よりも、新たに付け加えられた〝ミッションスクランブル〟のことをもっとよく知りたいよね。

〝ミッションスクランブル〟での特徴はなんといっても〝生産テーブル〟だ。自分の好きなように自機を出撃させられるなんて、すごいアイデアだよね。しかもBGMは、FMPACに対応しているのでものゴツイ重厚な音でゲームをプレイできるんだ。それと、耳を傾けてよおく聞いてみると４種類の自機によってBGMが異なっているのだ。キレイなグラフィックにワクワクするデモ画面、ホントに飛んでいくようなブラスターの音！ いい音でゼビウスを楽しめるよ。シューティングゲームの最高峰であるゼビウスをよくここまでリアレンジできたなぁと感心してしまうほど。また、１度クリアーしても生産テーブルを変えることで、まったく違ったシューティングを味わうことができるなんて、ホントにアキさせないようにできているぞ。

ゼビウスファンによると「ソルバルウは〝ザッパー〟と〝ブラスター〟しか装備していないところがイイんだよね。シンプルでさ」という意見もあるが、そんなことはない。複雑な設定をすることができる〝ミッションスクランブル〟もイイぞ。

生産テーブルでは、かならず４機種の全部を、選ばなければならないというつくりではない。ソルバルウしか選びたくなかったらすべてソルバルウでもよいし、すべてガンプミッションでもかまわない。また、敵の攻撃に合わせて、４機種をすべてとりまぜる、という方法もできるんだ！ 決められたルール上で遊ぶのではなく、自分で好きなようにルールを変えることができるなんてイイよね。まさにMSX2版のゼビウスは、シューティングゲームの決定版といっても過言じゃないのだ。

⬅ソルバルウは〝リコーン〟の任務とともに、このようになってしまった。でも、しかしまた新たな任務がキミを待っている……。

⬆発進デッキでの〝ガンプミッション〟と〝ソルバルウ〟。カッコイイよなぁ〜。

これらの自機を使いこなせ！

ソルバルウ

〝ミッションリコーン〟で活躍した英雄的機体だ。今回はパワーアップが可能になり、敵との戦いに有利になっただろう。しかし〝スクランブル〟ではどうだろうか？

ソルグラード

前方への攻撃を得意としている機体だ。しかし空中物には絶大な攻撃力を誇るが、スピードがいまいちなのだ。パワーアップして弱いところを補っておこう。

ゼオダレイ

後方にザッパーを撃てるという利点をもった機体だ。速度はソルグラードと同じだが、前方への攻撃が手うすのようだ。この機体もパワーアップが可能だぞ。

ガンプミッション

前記した３つの機体が合体したのがこの機体だ。速度も速く、何においても最強の功撃力を誇る。しかしアイテムの〝バリア〟が出にくくなるというネックもある。

パワーアップアイテム

ボーナス

このアイテムを取ると、スコアが加算される。けっこうウレシイよね。

ワイドブラスター

通常のブラスターが、なんと〝ワイド〟になるのだ。広範囲の地上物に有利。

シールド

このアイテムはシールド。そう、自機にバリアが付き敵弾を1発だけ防ぐのだ。

敵全滅

敵がたくさん出たときにはこのアイテムを取れ！　画面上のすべての敵が全滅。

？？？

このアイテムの効果は自分の目で確かめてほしい。思わずおおっていっちゃう。

生産テーブルとは？

生産テーブルとは、右の写真にあるように〝自機選択〟のことなのだ。この画面で自機の出撃する順番をキミが決めることができる！

自機は、それぞれが個性的で長所もあれば短所もある。ソルバルウは、攻撃力は並だがアイテムのバリアシールドの出現確率も高くなっている。それと、得点による1UPもしやすくなっている。逆にガンプミッションは最強の攻撃力をもち、スピードも速い。が、機体が大きくバリアシールドの出現確率も低いので、敵の弾にあたりやすい。こういうクセを知りつくし自分なりの攻略法をつくりだせ。

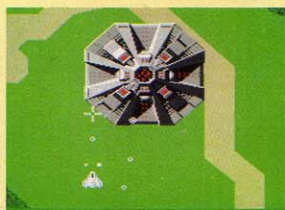
☗〝ミッションスクランブル〟を選ぶと、この生産テーブルの画面が現われる。まずは、自機の出撃する順に5機まで選択するのだ。どの機体を選ぼうか悩んでしまうね。

シューティング
■ナムコ
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月中旬発売・FMPAC対応
■価格6,800円(予価)

ゲームフィールドの違い

ミッション リコーン

アーケード版の完全移植面だ。いきなり〝スクランブル〟からプレイしないで、まずはこのミッションでゼビウスのカンを取り戻してくれ。一昔前だと、この難易度でもヒーヒーいっていたのに、今のシューティングゲームの難易度にくらべたらまだまだ易しいほう!? 〝ミッションスクランブル〟は、この〝リコーン〟をクリアーしてからのほうがイイよ。

☗ドッカーン!!　ガルザカート爆裂！　ちゃんとアーケード版のように〝ジェミニ誘導〟もできるぞ。

☗ホラ、ちゃんとアンドアジェネシスもいるでしょ。しかし、スクランブルにはもっと強大な敵が。

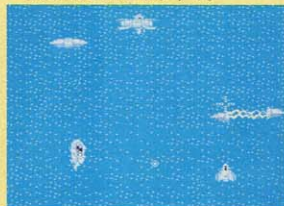
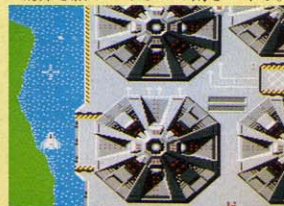
☗やはりスクランブルにくらべると、敵も少ないしなんとなくおとなしい気もするが16面はスゴイぞ。

☗ゼビウスのコツは〝先手必勝〟。地上物が見えたら残らず叩き壊そう。1つの地上物が命とりだ。

ミッション スクランブル

どうです。〝リコーン〟はクリアーできたかな。みんながやりたいのはやっぱりこちらの〝スクランブル〟だね。エリアが進むにつれて、敵の攻撃は激しくなる一方。しかも、こちらの意表をつくような攻撃パターンをもっているぞ。パワーアップは、〝ワイドブラスター〟くらいをいつでも装備しておこう。ここでのコツはやはり生産テーブルだ！

☗この敵の放つレーザーがキョーレツなのだ。バリアシールドもかるくハガされてしまうぞ。

☗この敵をよく見てみて、そう、ソルバルウに似ているでしょ。連続弾を放ってくるので気をつけろ。

☗海中には潜水艦のような敵がひそんでいる。しかも、空中には電気のようなものを放ってくる敵が。

☗ど～ぇ～！　アンドアジェネシスが4台も。実はこのほか上下に7台もいるのだ。スゲエよなぁ。

単純操作がかえって新鮮! なパズルゲームよ

テトリス

なんと8機種同時発売という、スケールの大きなパズルゲーム『テトリス』は、モスクワ生まれのアメリカ、イギリス育ち。ついに日本にも上陸し、多くの人間の眠りを妨げようとしている。注意が必要なソフトなのだ!

ルールはとっても簡単

いつも、子供がプレイしているゲームを見て、あんなのどこがおもしろいのかしらー、なんて思っているお父さん、お母さん、ぜひやってみてくださいよー、この『テトリス』。子供から大人まで、幅広く楽しめるソフトって、今まで意外に少なかったんだよね。

このテトリスはなんとモスクワのアカデミーソフトで開発され、ロンドンのアンドロメダソフトウエアとアメリカのスペクトラム・ホロバイトの協力を得て登場したという国際的なパズルゲーム。そしてついに、日本でもBPSから発売されることになったのである。

ルールはとにかく簡単。4つの正方形で構成されたブロックが、画面の上から1個ずつランダムに落ちてくる。この落ちてくるブロックを上手に積み重ねていき、すきまなく横1列に積み並べると、その列のブロックが消えてなくなり、得点になる。全部で25列消すことができれば、次のステージへ進むことができるぞ。でも、ステージが進むにつれて、落下してくるブロックのスピードもどんどん速くなる。すきまなく並べるためにあれこれ考える余裕もなくなってくるから、大変なのだ。

すきまを1個も作らずにブロックを積めれば、それに越したことはないのだけれど、やっぱりそれは至難の業。すきまを作ってしまっても、その上の列を消すことができればまたチャレンジできるから、あせってはダメだ。もしも、すきまをたくさん作ってしまって、そのままブロックが上まで山積みされてしまったらアウト。また最初からやり直しになるのである。

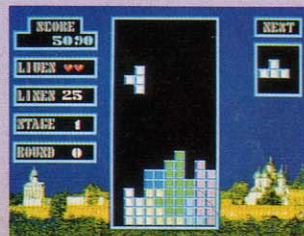
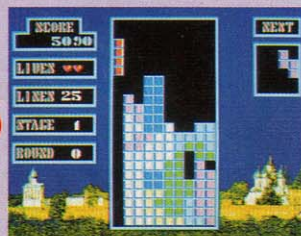
さて、ルールがだいたいわかったところで、さっそくゲーム開始だが、その前にSTAGEとROUNDのレベルを設定しよう。STAGEはブロックの落ちてくるスピードを、ROUNDは障害ブロックのレベルを決めるもの。このゲームには、10段階のスピードと、6段階の障害ブロックが用意されているが、操作に慣れるまでは遅いスピードで練習してみるのがいいだろう。

とにかく簡単なのはルールだけ。次から次へと落ちてくるブロックをどこに積もうかと考えているうちに、頭の中は大パニック。えーい、もう1回! などとくり返しているうちに、窓の外が明かるくなっていた……なんてことも予想される、恐ろしいゲームなのだ。

ところで、もうひとつ自分で設定できるものがBGM。なんとMSX版では、9種類ものBGMが用意されていて、ロシア民謡などのバラエティーに富んだ音楽を聴くことができる。プレイするたびにBGMを変えてみるのも気分転換になるし、BGMなんかいらねえやい、という人には、NO BGMもあるよん。

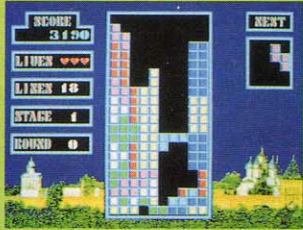
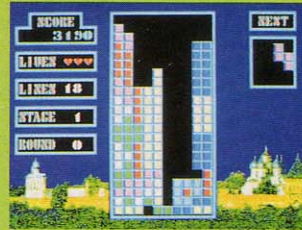
⬆ブロックの落下スピード、障害ブロックのレベル、BGMを自分で選択できるぞ。

基本テクニック1

ゲームを開始してから最初に出てくるブロックを、まずどこに置くかが問題だ。とりあえず、左端か右端から積んでいくと、そろえやすい。そして、積んでいった側と反対側の縦1列をあけておき、棒状のブロックが落ちてきたらすぐ4列が作れるような状態にしておく。タイミングよく棒状のブロックが落ちてきたら、ラッキー。なるべく上の位置から決定キーを使って、すきまをあけておいた列に落とそう。ここで注意しなければならないのは、棒状のブロックを待ちすぎて、すきまをあけたままうっかり上まで積み上げてしまわないということだ。

⬆左端のラインをあけておき、あとは上手にブロックを積み上げていくのだ。

⬆待ってました、の棒状ブロック。迷うことなく左のラインに落としてしまおう。

⬆はい、4列が一度に消えました。次は右側にあるすきまを消していこう。

基本テクニック2

ブロックは、下に落ちてくるまで、左右に移動させたり回転させたりと、いろいろ動かすことができるので、積む位置がなかなか決まらないときは、動かしながら考えよう。また、ちょっとした操作の工夫で、無理そうに見えるようなすきまにブロックを入りこませることもできる。ブロックが落ちてきたら、はめこむ形の状態にしてそのまま落としていき、下に積み上がる直前にブロックを移動させれば成功だ。

↑右側のすきまに、どーしてもはめこみたい！ このまま下に落として……。

↑落ちて積み上がる直前に、ブロックを右にずらす。うまくいったね！

基本テクニック3

これは、基本テクニック1と2を両方使ってみたもの。まず、中央にすきまを作ったらその上にはあまりブロックを積み上げず、両側をきれいに埋めていく。その際、基本テクニック2で説明した、下に落ちる直前にブロックを移動させるという技も忘れずに使おう。両側が埋まって、いつでも4列消せるような状態になれば、あとは赤い棒状のブロックを待つだけ。

タイミングよく落ちてくればいいのだけれど、場合によってはなかなか来ないこともある。そんなときはすばやくあきらめて、ブロックが上まで届かないうちに、中央のすきまにブロックを埋めよう。いつまでも期待しているブロックを待っていると、あっという間にブロックが上まで積み上がってしまうので、ある程度妥協しながら進めていかないといけないのだ。

↑下のブロックに触れる前にすばやく左へずらす。

↑中央を残して、両側をきれいに埋めつくせ！

↑次のブロックを中央に積めば、4列が消える。

やってみると難しい!

それでは、ブロックの落下スピードと障害ブロックのレベルを決めたところで、いよいよゲーム開始だ。画面の上部から、ブロックがゆっくりと落ちてくるので、あわてずにどこへ積むかを考えよう。ブロックは、回転させたり左右に移動することができるので、動かしながら適当な位置を判断して積んでいくと、わかりやすい。その際、高い位置からブロックを落とすと得点が高くなるので、なるべくブロックが出たらすぐに位置を決めるのがいいだろう。そのためには、次のブロックがどんな形をしているのか早めに知っておく必要がある。そこでありがたい存在となるのが、〝NEXT〟の表示だ。次に出てくるブロックがどの種類のものなのかを教えてくれるので、それを見ながら、ブロックを積む位置の判断を早めにすることができる。慣れるまでは、今動かしているブロックと〝NEXT〟に出ているブロックを両方見ながらやるのは、なかなか大変だけどね。

↑高得点を出すとこのよーに名前を入れることができるので、やる気も100倍！

また、ブロックライン（横1列にブロックがそろった状態）を消すときは、1列ずつよりも何列かまとめて消すほうが、得点が高い。最高4列まで消すことができるが、この場合、最初に左端か右端の縦1列をあけながらブロックを積んでいくと、当然一度にたくさんのブロックラインを消しやすくなる。

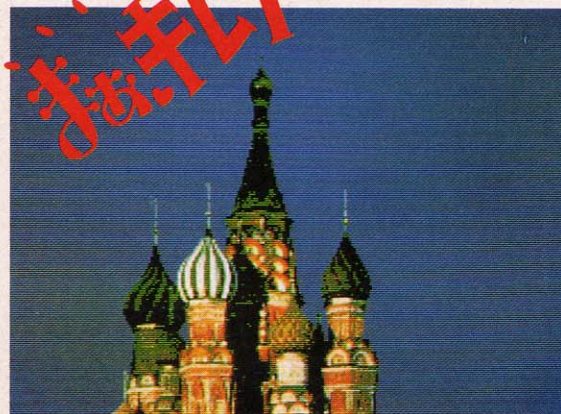
さて、ブロックラインを25列消すことができたら、次のステージに進むことができる。しかし、ブロックがどんどん積まれて上部まで達してしまうと、〝LIVES〟のハートマークが1個減ってしまう。このハートマークは3個あり、3回ミスをするとゲームオーバーだ。

ラウンドが進むと、今度は障害ブロックが登場する。これは、最初からいくつかのブロックが積まれた状態でゲームがスタートするというもの。これが現われると、もうとんでもない難しさ。ラウンド6など、最初から全体の半分以上が障害ブロックで占められた状態なのだ。単純なのにこの難しさ、もうやめられませんね。

パズル
- BPS
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 11月18日発売
- 価格6,800円

めざせー、TETRIS!!

一度に何列そろえたかによって、得点もちがう。1列（SINGLE）では40点、2列（DOUBLE）では100点、3列（TRIPLE）では300点、そして4列（TETRIS）ではなんと1,200点も入るのだ！ 高得点を獲得するためには、やはりたくさんの列を一度にそろえるのがベスト。できれば4列そろえて〝TETRIS〟を出したいね。

↑まだ開発中の画面です。発売バージョンではメッセージが変更されるらしい。

えー、これ写真じゃないの!? と疑いたくなるような美しい画面。9ステージをクリアーするごとに、見ることができるのだ。

RETRO-MSX出張版
コナミ・ゲーム・コレクション
Vol.1　Vol.2

あーっ、こんなところにRETRO-MSXが乱入してきたぞー！いえいえ、違うのです。これはまさしくNEW SOFTなのであります。コナミが、名作といわれの高いRETROなゲーム5作ずつをまとめた、ひと粒で5度おいしいディスクたち。おお、なんたる喜び。わーい、パンチが泣いている！

Vol.1 アクションシリーズ

けっきょく南極大冒険

⬆南極点と昭和基地に帰ってきたときには、踊ってくれるぞ。

名作中の名作が勢揃い

ああ今まで〝RETRO-MSX〟を続けてきてよかった。古くたっていいものはいいんだ。そうなんだ、そうなんだよー、ねえ、コナミさん。

そんなわけで、今からさかのぼること約4年前あたりに発売された古き良きゲームたちがここに集結したのだ。ほら、ここのページにちりばめられた懐かしの名作の数々、後光までさしている……。

はい、ノスタルジックな気分に浸るのはここまで。ここからはビシッと紹介するぞー。この『コナミ・ゲーム・コレクション』は、かつて、そして今もなお高い人気を誇るコナミのゲーム20作をジャンル別に5作ずつ、4枚のディスクに収めた、出血大サービスのお買い得作品なのだ。

今月紹介するのは、11月に発売されるVol.1の『アクションシリーズ』とVol.2の『スポーツシリーズI』なのだ。

まずは、Vol.1の〝アクションシリーズ〟。ここには、不朽の名作との声も高い『けっきょく南極大冒険』が入っているのだーっ。個人的にも大好きなペンギンが、2頭身姿で、南極にある基地から基地へテケテケと歩いていく。そして氷穴に落ちないように、氷穴から突然出てくるアザラシにもぶつからないように気を付け、時間内に目的の基地にゴールするという、根っからのほのぼのゲームなのだ。でも、氷穴に落ちてジタバタもがいている姿や、ニコニコ顔のアザラシにぶつかってオットットとよろめいている姿は、とてもかわいい。そのため時間がたくさん余ったときにわざと失敗しているひともいるのだよ、ホントに。

そのほかに入っているのは、おいしそうな名前の主人公ポポロンが、好きなアイテムを手に入れながら敵を撃ちまくる『魔城伝説』、「アチョーッ」の声と素早い技を競う『イー・アル・カンフー』、そしてその続編として登場した『イーガー皇帝の逆襲』。最後を飾るのは『王家の谷』だが、なんとこれはオリジナルマップなのだ！

魔城伝説

⬆透明になれるアイテムもあるけど、とりあえずは撃ちまくるのだーっ。

イー・アル・カンフー

⬆あちょっ、あちょっ、当たったときの「ドスッ」という音もリアルだよ。

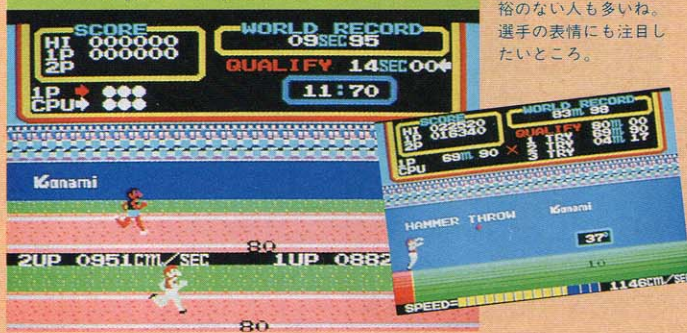
イーガー皇帝の逆襲

⬆今度は横にスクロールできるようになり、難易度もアップしたぞ。

王家の谷

⬆こりゃ頭使うね。敵を倒すだけでは、何の解決にもなりゃーせん。

Vol.2 スポーツシリーズI

ハイパーオリンピックI

⬅キーを連打するのに夢中で、画面を見る余裕のない人も多いね。選手の表情にも注目したいところ。

打て、走れ、跳べー!

続いてVol.2は、『スポーツシリーズI』。どれをとっても熱中のあまりに実際にスポーツをしているという錯覚に陥って……あ、そんなヤツはいませんね。

まずは『ハイパーオリンピックI』でエキサイトしてほしい。その昔これのやりすぎでキーボードを壊したヒトもいたという、迫力のあるゲームなのだ。ここには、〝100メートルダッシュ〟、〝走り幅跳び〟〝ハンマー投げ〟、〝400メートル競走〟の4種目が収められているが、速く走り遠くへ投げるためには、ひたすらキーを連打しなければならない。このため定規や爪を使って擦りまくるという技まで登場したのだ。挙げ句のはてには、アメリカ人の小、中学生との日米決戦まで開かれた。「オンユアマークス」、「はじめまして」、「ゲッセッ」、「はあー?」、「ゴー!」、「あっ、てめー、いきなり始めんなよなー、合図ぐらいしろっ!」などという無茶苦茶な会話もあったのだろうか。とにかく体力至上主義のゲームではあったね。

ハイパースポーツII

⬆あっ、この人、この人! よい結果がでれば振りむいてウインクしてくれる。

こちらも心地よい疲労感を味わえる『ハイパースポーツII』。種目は、反射神経がものをいう〝クレー射撃〟、〝アーチェリー〟、〝重量あげ〟の3種類だ。注目したいのは射撃おじさんのウインク。ほかの選手には見られないアピールの仕方で、なかなかセクシー(?)だったりするのだ。

そうそう『コナミのなんたら』という名前のゲームもたくさん発売されたなー。『コナミのボクシング』もそのひとつ。相手の攻撃をかろやかなフットワークでかわしながら、びしばし打つ典型的なボクシングゲームなのだ。

そしてもうひとつ、『コナミのテニス』も今一度挑戦したいね。レベルが高くなると執拗なネット攻撃にあい、かなり緊迫した試合になってくる。しかし、ネット際に落ちたボールを申し訳なさそうに拾いにくるボールボーイの姿に笑っているうちに、緊張の糸はプッツリ切れてしまうのだった。彼の腰の低さには、誰もかないませんねー、ホントに。

そんなわけでこのVol.2のディスクには……あ、うそうそ、もう1作あったのよね、『ビデオハスラー』が。白球を突いて6つの球をコーナーとサイドのポケットに入れるのだー。

そんなわけでこのVol.2のディスクには、こよなく愛されたスポーツが収まっているのだ。終わり。

コナミのボクシング

⬆君はマイク・タイソンを超えられるか。それは無理な注文かっ!?

コナミのテニス

⬆右にしゃがんでいるのが、噂のボールボーイ君! 実直そうな人だわね。

ビデオハスラー

⬆先日テレビで『ハスラー2』を放送してたけど、ああはいかないね、ふえっ。

次回予告!!

はい、まだまだ続きます。今月紹介した2タイトルに続いて、12月には、Vol.3として『シューティングシリーズ』、Vol.4として『スポーツシリーズII』が同時発売されることになっているのだ。もう体の震えが止まりません。あら、それは風邪ではないの? 早く病院に行きなさいね。『シューティングシリーズ』の中には、先日うちの編集部のカメラマンが突然持ち込んできたゲームも入っているのだ。へっへっ。

そしてVol.2に入りきれなかった名作を集めたVol.4の『スポーツシリーズII』。もちろん『コナミのなんたら』たちもしっかり入っている。準備運動でもして待つしかなさそうだ。それっ。

それにしても、全20作をぜーんぶ持ってる人っているんだろーか。そんな人には拍手を送りたいです。

Vol.3 シューティングシリーズ

- ツインビー
- スーパーコブラ
- スカイジャガー
- タイムパイロット
- ネメシス

Vol.4 スポーツシリーズII

- コナミのサッカー
- コナミのピンポン
- コナミのゴルフ
- ハイパーオリンピックII
- ハイパースポーツIII

アクション
■コナミ
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月16日発売
■価格4,800円

MSX2+でコンチネンタルサーカスだ!!

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL™
©1988 KONAMI / MATSUSHITA

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL

カーレースの最高峰、F1GP。そのF1が、MSX2+用となって登場する。新ハードの機能をフルに使い、F1の迫力を忠実に再現した画面に注目してほしい。

➡デモ画面時に表示される自然画モードのF1。MRX2+ならではの画像なのだ。

⬆レース中の画面。コースの起伏もしっかりと再現されてて、展開もスピーディー。

これがMSX2+の威力だ

先月に引き続き、『F-1スピリット3Dスペシャル』の情報をお届けしよう。何といってもこのソフトはあの名作、『F-1スピリット』の続編。開発側のコナミとしても(発売はパナソフト)、中途半端なものは許されない。そんなコナミ開発陣の意地が、このソフトには感じられるのだ。まず、3D方式を採用したことにより劇的にパワーアップしたグラフィック。これで、より立体的で迫力あるレース展開が楽しめるようになったわけだ。また、新ハード、MSX2+の持つ横スクロール機能もフルに活かされている。ピットにマシンが入ってくる場面や、遠くの背景がスルスルッとスムーズに横に動くさまは、2+のパワーをひしひしと感じさせるだろう。さらに、コースのアップダウンも忠実に再現されていて、動きも非常になめらかなものになっている。

もうひとつ、パワーアップされたものとして、パーツのセッティングがある。前作のボディー、エンジン、ブレーキ、ミッション、サスペンションの5つに加えてウ

PARTS SETTING

BODY

正確には、マシンの土台となるシャシーと、その外側を覆う、カウルのこと。いかに空気抵抗を減らし、重量を軽くするか。特に同じエンジンを積んでいる場合、この部分で差がでるので、非常に大切。

現実の世界でも、ロータス・ホンダがマクラーレン・ホンダに勝てないのはシャシー、つまりボディー性能の差のため。ピケや中嶋のテクが悪いわけじゃないのだ。で、このゲームではボディー形状と、カラーリングが選べるようになった。勝てるマシンを造ろう!

ENGINE

マシンの心臓部、エンジン。F1のエンジンがどれだけスゴイかというと、1,000馬力を超すパワーがあまりに危険なため、レギュレーション(規制)により、パワーをおとしたほど。

現在F1エンジンは600馬力ほどに抑えられているが、これでも危険らしく、来期の'89年度は、ターボエンジンは廃止。今後はターボなしの、NA(ノーマル・アスピレーション)エンジンのみとなる。このゲームでは、ターボだって選べるし、なんとトルク設定もOKだ。

イング、タイヤの計7つもセッティングできるようになった。エンジンなんかはトルクの設定もできるという凝りよう。いやでも期待しちゃうよね。

またFM音源となったサウンドがすごい。ノリノリのBGMが、F1気分を盛りあげてくれるのだ。

⬆シグナルが青に変わった。目指すは、プロストかセナか？

2人でF1しましょ

この『3Dスペシャル』の最大のウリは、2台のMSX2＋と接続することにより、なんと2人同時プレイが可能なこと。これによってキミの友だちなんかと順位を競いあえるようになっているわけ。人間どうしのバトルは、対コンピュータとは違い、かけひきが大切。はっきりいって、燃えるぞ！

これからMSX2＋を買おうと思っているキミ、友だちにもMSX2＋をススメて、3Dスペシャルの輪を作ってしまおう。でも、キミの家がゲームセンターみたいな騒ぎになっても、Mマガは関知しないよ。

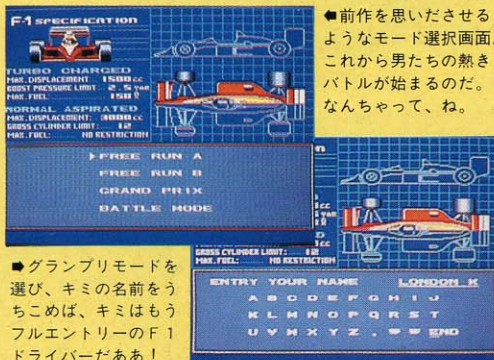
また、残念ながら2＋仲間が近所にまだいないんだけど、というキミには、グランプリモードが用意されている。このモードはプレイヤーがF1ドライバーとなって、ブラジルGPからオーストラリアGPまでの全16戦を走り抜いていく、というもの。もちろん、日本の鈴鹿サーキットも再現されているからF1気分はバッチリ。ジョイハンドルにもしっかり対応しているから、ビンビンにレーサー気分を味わえるぞ。

アクション
- ■パナソフト/コナミ
- ■MSX2＋・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■11月19日発売予定
- ■価格未定

PIT-INN

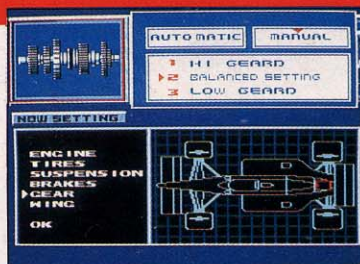
マシンがダメージを受けた！　このままでは完走できそうにない……。こんなときこそ、ピットのメカニックたちのウデが問われる。一流のチームでは、タイヤ交換を6〜7秒台で終わらせ、マシンを戦場に送り出す。F1の世界では、1つのミスが命取りになるのだ。このゲームでも、ピットに入るタイミングが勝負のカギを握っている、といっても過言ではない。頭を使うわけだな。

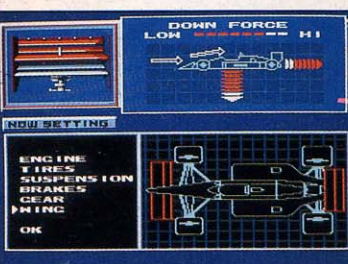
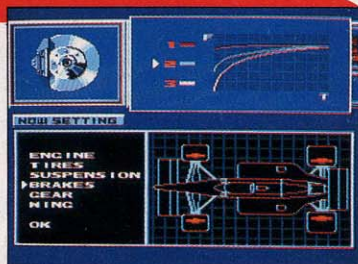
F1GPへの道！

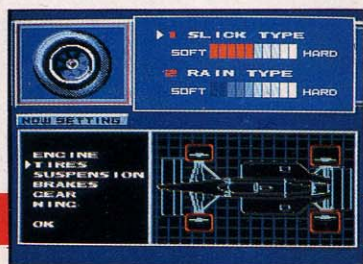
⬅前作を思いださせるようなモード選択画面。これから男たちの熱きバトルが始まるのだ。なんちゃって、ね。

➡グランプリモードを選び、キミの名前をうちこめば、キミはもうフルエントリーのF1ドライバーだああ！

バトルモードもいいけど、忘れちゃいけないのがグランプリモード。このモードを選び、自分の名前を入力しよう。すると、その瞬間からキミは、F1全16戦にフルエントリーされたドライバーになっちゃうのだ！

GEAR

正しくはミッション。サーキットにあわせて、適切なギア比にセッティングするのも、F1の重要な部分だ。F1は、世界各地にある16のサーキットを短期間でまわるレース。その場の状況にあわせ、最適な状態にセッティングしよう。

BRAKES

あっという間に300キロを超すスピード。この化け物のようなパワーを操るには、それなりの足まわりが必要なのだ。F1では、前後に強力なディスク・ブレーキがつけられている。フルブレーキすると、赤熱するのが見えるくらいだ。

WING

うわー、前作と違って、こんな部分も調整できるのかー。ウイングの目的は、ダウン・フォース(マシンを下向きに押さえる力)の調整。これにより、パワーをいかに地面に伝えられるかが決まる。そのかわり、空気抵抗が増す。凝ってるね。

TIRES

現在、グッドイヤー社のみがフルサポートしているF1用タイヤ。このゲームでは、雨天用と晴天用のタイヤのセッティングもできるようになっている。まったく、これ以上に凝ったゲームがあろうか。あったら教えてくれぇ。

激しい戦いに終止符を打つのはキミだ

レイドック2

ラスト・アタック

ハードもソフトも、時代の流れとともに進歩していく。あの『レイドック』が、時代が生んだニューフェイス、MSX2+の上で鮮やかに復活。今回も大興奮まちがいなしの傑作なのだ。

⬅今回が、最大最後の戦いなんだそーです、ハイ。

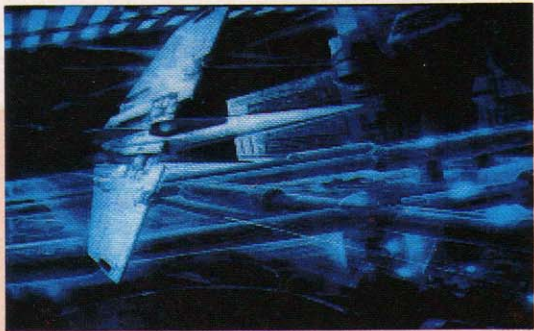
前作との違いは？

MSXユーザーなら知らない人はいない!?　とまで言われる、あの名作『レイドック』。２人同時プレイでしかも合体できたり、RPG風のレベルアップという概念を取り入れたりと、従来のシューティングゲームの常識を思いっきりくつがえしたゲーム内容に、当時は驚かされたもんだ。そのレイドックが、今話題沸騰中のMSX2＋(以下２＋）に再登場するなんて聞いたら、もう期待しないワケにはいかないよね。そこで今回は、前作との比較をしながら、『レイドック２』の魅力を探っていきたいと思う。

ゲームストーリーについては先月号で紹介ずみなので省略することにして、まずはステージ構成について。氷の惑星、炎の惑星、異空間、機械生命惑星と４つのステージがあり、それぞれが従来の縦スクロール面に加えて、２＋の機能を生かした横スクロール面と、超(!?)巨大キャラなんかが登場したりするスペシャル面の３つに分けられているんだ。特にデカキャラの中には、12画面分の大きさを持つ超巨大戦艦なんてのが登場するらしい。これは楽しみだね。

次にオプションウエポンについて。今回は２人同時プレイのときだけでなく、１人プレイのときでもレベルに応じてすべてのオプションウエポンが装備できるようになっているんだ。ただし、１人のときと２人のときで機能が若干異なる武器もあるので注意しよう。

⬆愛機"ストーミーガンナー２"に乗って、平和を取り戻すために戦うのだ。

⬆せまい氷の洞くつの中のあちこちに、敵の基地が点在している。気をつけろ！

美麗なオープニングデモだぜ〜！

⬅自然画が美しい。また、今回もシブイ声が聞けちゃうぞ。

例によって、デモがとってもカッコいい。なんと、２＋の自然画表示機能に対応したグラフィックが、ぜ〜んぶアニメーションしてくれるのだ。また、各ステージの途中にもすごいデモがあるとか。

いざ、出撃！

⬆さあ、いよいよ出発のときが来たぞ。ドキドキ。

⬆緊張するなあ。雨が降らないといいのになあ。

⬆保険証のコピーも持ったし、忘れ物はないよね。

⬆出撃！　あ、おやつ忘れちゃった。エーン。

⬆それじゃ〜お母さん、行ってきま〜す！

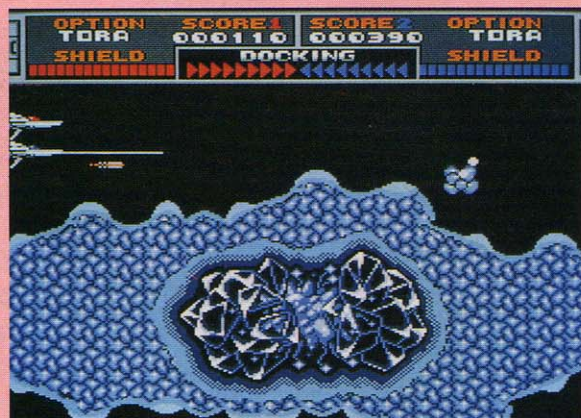
⬆うわ〜、時間がない。急がなくっちゃ。

合体だ!

⬆今回も２人同時プレイのときには合体が可能。ドッキングエネルギーに気をつけていこうね。

がってんだ!

おおっとデカキャラだ!

各ステージの最後に用意されたスペシャル面では、これまでのゲームでは類を見ないような超大型キャラが登場する。写真は氷の惑星のデカキャラ。今流行のネチョネチョした気持ち悪いやつだ。

⬆残念ながら(?)、１画面の中には収まりませんでした

発売が待ち遠しいね

音楽もグーンとパワーアップされている。MSX-MUSIC対応の迫力あるBGMは、キミのやる気をバンバン増幅させてくれるだろう。もちろん、PSGにも対応しているので、FM音源を内蔵していない機種でも大丈夫だぞ。

そして忘れちゃいけないのがデモ画面のアニメーション。『スーパーレイドック』のアニメーションもなかなか良くできていたけど、今回は２＋の自然画表示機能をフルに活用して、とっても美しい仕上がりになっているのだ。これは一見の価値があるぞ。

話題の２＋も、ようやくハードのほうが出そろってきたね。そこで当然気になってくるのがソフトのほう。キミたちの熱〜い期待にこたえるために、レイドック２はもうすぐ発売されるぞ。だから、それまでお小遣いをしっかり貯めて待っていようね。この秋、人気集中間違いなしのソフトだ！

シューティング
■パナソフト/T&Eソフト
■MSX2＋・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■11月中旬発売予定・FMPAC対応
■価格6,800円

⬆２人で遊べば楽しさ100倍！ 力を合わせて戦うことが任務達成への近道だ。がんばれ！

縦にも横にもスイスイなめらかスクロールだ〜!

縦 スクロール面

ハイ、従来と同じような縦スクロールの面でございます。基本的には前作と似たような感じなんだけど、最大の違いといえばなんといっても斜め方向にまでスクロールするようになったことです。なんだ、たいして影響がないじゃないかと思っている人も多いだろうけれど、実際にやってみるとビックリ！ たったこれだけのことで、ゲーム性が一気に46倍(当社比)もアップ！ よりいっそう奥の深いゲーム展開が楽しめるようになったのです。

各ステージの始めを担う縦スクロールステージ。まずはここで小手調べといきましょう。

⬆今日も今日とて縦スクロール。敵をかわしてドンドン進め。それいけ！

⬆あ、前方に要塞を発見！ ただちにぶっ壊しにかかります。バババババッ。

横 スクロール面

各ステージで、縦スクロール面のあとに控えし横スクロール面。２＋の本領発揮！ という感じで、心なしか２＋も生き生きとしているようです。あ、ウソつくのもほどほどにしときましょうね。

横スクロールもすごいけれど、ここで注目してもらいたいのが自機の大きさ。けっこうデカイでしょ？ これまでのMSX用の横スクロールもののシューティングゲームの中では、ちょっと大きめの部類に入るんじゃないでしょうか。なかなか見ごたえがあっていいね。

⬆横スクロール面のマップはちょっと陰険な感じ。敵の攻撃もキビシイッ！

⬆ここが最終地点。ニョキッと出てくるやつらに向かって撃ちまくれ！

MSX1版がバージョンアップしたのだ!

魔王ゴルベリアス

➡敵もわんさかいてイイでしょー。

以前に発売されたMSX1版の『魔王ゴルベリアス』が、MSX2、MSX2+兼用版となって帰ってきた！　グラフィックは描き直され、イベントや謎も豊富になっている。RPGファンにとってはウレシイかぎりだ。

やっぱりアクションよ

『魔王ゴルベリアス』は、シューティングゲームの本家本元であるコンパイルが､以前MSX1版で発売したもの。それが、今回は装いも新たにMSX2、MSX2+兼用ソフトとして発売されるのだ。キミのマシンがMSX2なら､コンパイルがプログラミングを駆使したソフト的になめらか横スクロール｡そしてMSX2+では、もちろん、機能UPされたVDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）の横スクロール機能を利用するというわけだ。使用するハードがMSX2かMSX2+かをソフトが自動的に判断し、そのハードに合わせたプログラムを実行する仕組みになっている。これは賢いソフトだね。

ゲームの内容はというと､〝アクションRPG〟なのだ｡剣を持った主人公〝ケレシス〟(キミね)を操作し、さらわれたリーナ姫を助け出すというもの｡はじめは横スクロールの洞窟での戦い｡そして､その洞窟を抜けると今度は上から見おろしたメイン画面になる。ここからがケレシスの冒険の一番重要な部分で、魔物を倒してFIND(お金の代わり)を得たり､それを使ってアイテムを揃えたり。そして洞窟などに隠れているボスを探し出したりしなければならないのだ！　ボスをやっつければFINDを持てる数値が上がるよ。目指すはボス７人衆である〝ゴルベリアス親衛隊〟を倒し、悪の根源である魔王ゴルベリアスの息の根を止めること。キミはリーナ姫を救い出し、このゲームの舞台であるアレイド王国の平和を取り戻すことができるだろうか？

⬆そんなにカンタンに神さまに会えちゃってイイものなのだろうか？　うーむ。

と、ここまで読んでくると､「なーんだ、ただそれだけか。MSX1版がキレイになっただけじゃないか」と思うでしょ。でも実は、内容のほうもかなり変更されているのだ。イベントの数は増えているし、謎の奥深さ、隠れほこらなどなど数段にパワーアップ!!　MSX1版をクリアーしたからといって、この新しい『魔王ゴルベリアス』をクリアーできるとは限らないのだ。音楽もFMPAC対応になってさすがコンパイルゥーてなくらいにイイのだ。それと、この冒険はかなり長く厳しいものになると思われるので、一両日中にクリアーするなんてムリだろう。そこで、ちゃんとパスワード式のコンティニューモードも付いているから、安心してハマれるよー。

ゲームフィールドはさまざまよ

新しくなった魔王ゴルベリアスでは､グラフィックもイイのだけれど、なんといっても〝ゲームフィールド〟がいろいろあるというのが楽しいんだわ。ちなみに横から見た画面、上から見た画面など３種類ほどあるけど、中でも横スクロールの画面がなめらかで手に汗にぎるアクションが味わえるぞ！

⬆たぁー!!　ゲームはやっぱりアクションだと思う今日この頃なのです。

⬆ここにも敵がいっぱい。隠れほこらなどもあるからチェックしておこう。

⬆ボスの部屋へとつづく洞窟。しかし、ザコキャラの攻撃もすさまじい！

⬆でたー！　ボスだ。やっつければ新しい土地へ行けるようになるのだ。

ロールプレイング
■コンパイル
■MSX2、MSX2+兼用・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月中旬発売
■価格7,800円

エスパー娘のミラクル大冒険なのだ！
サイコワールド

新鋭ソフトハウスのヘルツから、超能力を操る少女が主人公のユニークなアクションゲームが登場。なんと、MSX2の画面がスムーズに横スクロールしちゃうのだ。うれしいじゃありませんか、みなさん。

➡こ～んな感じの画面がスムーズにスクロール。みんな信じられる？

横スクロールがステキ

時は1989年。人里離れた丘のむこうに、ESP(超能力)研究所が建っていた。見事な自然に囲まれたここには、日夜ESP研究に取り組んでいるナビック博士と、そのスタッフである双子の姉妹のバレリーとトーリーがいた。

ある日のことである。研究所の一部で、何者かの仕業とみられる爆発事故が発生した。さらに悪いことには、実験用に飼育されていたESPを自在に操ることのできるモンスターが、妹のトーリーを連れて脱走してしまったのだ。バレリーは、大切な妹を救うために、博士から手渡されたESP増幅装置を身に付け、1人で追跡の旅に出たのである。

このゲームには8つのワールドがあり、そのひとつひとつは4つのステージによって構成される。熔岩地帯や氷河、密林などの世界を舞台に、キミが操るエスパー娘のバレリーは、超能力を駆使して邪悪なモンスターどもをけちらしていくのだ。ストーリーの最後には、大きなどんでん返しが待ち受けているぞ。

さて、このゲームの一番のウリは、なんといっても横方向へのスムーズスクロールだ。ちょっとハードに詳しい人なら、MSX2の画面位置補正機能を使っているのがわかるだろう。しかし、本来はその機能を使うと画面全体が動いてしまう上に、画面のはじのほうがガクガクしちゃうんだけど、このソフトは、見事に画面をなめらかにスクロールさせているのだ。開発したヘルツというソフトハウスはこれが処女作なのに、相当な技術力を持っていることがわかるね。期待度十分なのだ。

きゃぴっ絶景～♡

最初のワールドのスタート地点には、空に向かって大きなはしごがそびえ立っている。このはしごを登っていくと、このゲームの全ワールドが一望できるようになっているぞ。

ボスキャラだ！

⬆おっといきなり3つ首の怪物か？こいつはサクサクッと倒しちゃおう。

⬆ツノの生えたモグラかな。某○ィグダグの主人公のような気もする。

⬆ウヒョ、強そうなホワイト・ドラゴンだ。油断しちゃあだめだぞ。

ワールド3までをちょっと紹介

8つのワールドはどれも複雑なマップ構成で、おまけにボスキャラまで登場しちゃう。こいつはかなりツライ冒険になりそうですね。今から腕をきたえておこう。

野原をかけぬけ

⬆これが最初の平原地帯。まずはここで小手調べといきましょう。

火の海こえて

⬆見るからに熱そうな熔岩がドクドク流れる、ここは熔岩地帯。

氷河でツルツル

⬆一転してこちらは氷河。マップもだいぶ複雑になってきているぞ。

アクション
- ■ヘルツ
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■11月25日発売・FMPAC対応
- ■価格6,800円

激烈中華風射撃遊戯登場

中華大仙

ちゅうかたいせん

アーケードで女の子にも人気のある、ハチャメチャ陽気なシューティングゲームが登場したぞ。みんな仙人めざして、今日も修行にはげんじゃお！　敵は手強いギョウザやシュウマイ、悪仙人。〝中華大仙〟への道はチト厳しい！

⬆中国の墨絵のような背景がスムーズに横スクロールする。でもキレイなだけじゃないのだ。難易度だって高いから、なめてかかるとクリアーは困難！

指先振動遊戯アルヨ

中国奥地にそびえ立つ人跡未踏の山々。そこでは21世紀目前の今もなお、仙人になりたいと願う人々が、修行を続けている。

主人公のマイケル・チェンも、仙人を夢みてはるばる都からやってきた若者の１人である。しかしその道のりは長く険しい。生半可(なまはんか)なことでは仙人にはなれないのだ。さらに、仙人の最高位である〝中華大仙〟になるためには、気の遠くなるような修行を積まなければならない。めざせ、中華大仙！　がんばれ、マイケル・チェン！

と、いうわけで、ゲームセンターでおなじみで、女の子にも人気のある『中華大仙』が、MSX2に登場したぞ。むずかしい説明なんて必要なし！　なんたってこいつはバリバリのシューティングゲームなのだ。指がけいれんするまで、撃って撃って、撃ちまくれ〜。

さて、シューティングゲームに不可欠の要素といえばパワーアップ。カプセルをひろったり、チップを取ると自機が強くなる例のやつだ。この中華大仙にもそのシステムは採用されていて、あるアイテムでノーマル弾が強くなり、各ラウンドの中ボスを倒せばドハデな法術を習うことができる。この法術は面をおうごとにハデに、強力になるから、プレイしてて、気分ソーカイになるぞ。シューティングゲームファンもこれなら大満足！　だよね。

シューティング
- GA夢
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月１日
- 価格6,800円

⬆ヒイコラ。中華大仙の称号をもらうには、数々の敵を打ち破らねばならない。

技を修得する

敵キャラクターのシュウマイやギョウザなどを倒すと、アイテムが出現する。これを取れば、Ａボタンで発射できる通常弾がパワーアップするぞ。また、各ラウンドの中ボスを倒せば扉が出現し、その中に入れば、Ｂボタンで発射できる法術が習えるのだ！　中華大仙になる日は近い。

⬆あのツボを取ると、通常弾が強くなったりスピードアップしたりする。

巨大で美しいボス

このゲームの魅力のひとつに、大きなキャラクターがガンガン動きまわるというのがある。特に各ラウンドのボスは巨大で美しい。しかもちゃんと移動しながら攻撃するところも、アーケード版そのままなのだ。ボスには１ヵ所弱点があるので、そこを攻撃しよう！

⬆コイツは１面のボス、ホウオウだ。クチバシをねらえば効果的なのだ。

⬆２面のボスはいわずと知れたカッパの登場。弱点はやっぱり、頭のお皿。

⬆３面はなぜか、ダイブツ様。おでこのホクロを撃ちまくろう。堅いぞ！

⬆各ラウンドをクリアーすれば仙人から称号をいただける。やれうれし。

局地戦闘機ハリアーでの熱き戦いをキミに!

V/STOL FIGHTER
ファイター

アメリカではRPGについで人気のジャンルがこのフライトシミュレーター。日本ではまだまだの人気だったけど、このゲームの登場でブームが沸き起こること間違いなしだね。

垂直離着陸戦闘機ハリアーの勇ましい姿。近代兵器につつまれた鋼鉄の鳥だ。

戦略要素も加わったぞ

V/STOLとは、垂直/短距離離着陸のこと。そう、このゲームは1982年のフォークランド紛争で活躍し、その戦闘時の有用性が広く知られた地上攻撃機、〝ハリアー〟のシミュレーションなのだ。

といってもこのゲームは単なるフライトシミュレーターではない。戦略的な要素も持った戦闘シミュレーションなのだ。ハリアーでなければ飛び立てない小さな発着場から離陸し、地上部隊を支援しながら敵司令部を撃破しなければならない。ゲームレベルも4段階あり、もっとも簡単なレベルではアーケードタイプのシューティングゲームに。そして最高レベルでは、ハリアーの機能を忠実に再現した操縦と、高度な空中戦、そして地上攻撃までをも織り交ぜた、戦闘シミュレーションとなる。

このゲームの特徴は、とにかく操作の細かい設定。離陸時の推力調整や車輪格納に始まって、仰角調整や飛行パターン表示、発着場を探すホーミング装置やジャイロスコープ、爆撃標準器と、メチャメチャ凝ってるのだ。だからはじめは苦労するかもしれないけど、実戦気分は満喫できるぞ。

対地対空戦闘機ハリアー

現在、実際に採用されているハリアーには3タイプあって、英国王立空軍では地上の攻撃部隊の支援にGR.3が。また海軍航空隊では、シーハリアーFRS.1が戦闘、偵察、および攻撃機として使用されている。また米海兵隊は上空援護と上陸時の支援攻撃機として改良型のAV8Vを採用しているのだ。

このゲームに登場するハリアーは、これら3タイプの性能を合わせ持ったもの。エルロンターンやバレルロールアタック、ロールウエイなんて、アクロバット飛行まがいの高度な操縦テクニックも可能にする。もっとも、はじめは軽く練習モードで、飛行感覚を経験してみよう。デモモードにすれば、どういうコースを飛んでどう攻撃しているか、見学できてしまうぞ。マニュアルも操作方法もむずかしいけど、いいかえれば実際の戦闘機の操縦を経験できるってこと。キミも空を飛んでみないか!?

最初に各モードを選択する。初心者は迷わず練習モードで訓練を積もう。

敵戦車を捕捉! 対空攻撃に注意しつつ、バルカンをくらわせてやれ。

雲の上のドッグ・ファイト。敵の追尾ミサイルは、ローリングしてかわそう。

絵の美しさより スピードのMSX版

このゲームでは、ディスクを起動させたときに、MSXかMSX2か、どちらのモードでプレイするかを聞いてくる。MSX2モードだとコックピットがキレイになり、画面も見やすくなる。でも、スピードをとるならMSXモードで遊んでみよう! なかなかリアルだよ。

MSXのタイトル画面。シンプルだけど雰囲気は伝わってくるね。

ゲーム内容はどちらも同じ。MSXモードのほうがスピーディーな展開だ。

敵戦車のMSX版。コックピット以外のグラフィックはあまりかわらないね。

シミュレーション
- ■アスキー
- ■MSX、MSX2兼用・2DD
- ■ビデオRAM16K/128K
- ■メインRAM64K/64K
- ■12月発売予定
- ■価格7,800円

痛快!! 爆裂的ボールぶつけ遊戯が今、再び

ぺんぎんくんWARS2

あのぺんぎんくんがグレードアップして帰ってきた！ シンプルかつダイナミックなボールぶつけゲーム『ぺんぎんくんWARS2』。今度は5つのワールドでの戦いなのだ。

⬅地球からデーンと浮き出た文字がハデなタイトル画面。ぺんぎんは地球を救えるか!? という雰囲気。

必殺! 気合ボール

スポーツともいえるこのルール。60秒以内に10個のボールを相手のところに投げ込んでしまえばいいという、なんともシンプルなものなのだ。また、時間切れのときは、ボールの数が少ないほうが勝ちだ。

それぞれのワールドには4匹の対戦相手がいて、各相手に2勝すれば次の相手と戦い、4匹に勝てばそのワールドはクリアーというシステムだ。とはいっても相手は個性豊かな強敵ばかり。一度にボールをドバーッと投げてくるムカデや、姿を消して舌でボールを投げつけてくるカメレオンなど、かなりの苦戦を強いられることだろう。しかし、こちらには2つの秘密兵器があるのだ。敵のボールをサッとよける腹筋がかみと、パワーをためて、ドーンとボールを投げることで、ボールが炎と化す気合ボールなのだ！ そうそう、プレイヤーはぺんぎんくんかぺんぴーちゃんでプレイするんだよ。

⬆5つのワールドのうち、どこで戦おうか迷っている。うーん、どこに行こう？

⬆ボールを全部相手に投げつけてやった。パーフェクトゲームだぜ。イェーイ!!

アクション
■アスキー
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月発売予定・FMPAC対応
■価格6,800円

5つのWORLDで戦うのだ!

はちゅうるいWORLD

うっそうとした森に囲まれたコートで対戦するのは、ただノロいだけのカメ、ピョンピョンすばしっこいカエル、バタバタ走りまわっているエリマキトカゲさんたちだ。

⬆姿を消して舌でボールを投げてくるカメレオン。ここのボス。

むしWORLD

花咲く野原に棲む虫たち。兄弟で立ち向かってくる(ズルイ！)アリやタフなカブト虫、素早さナンバー1のゴキブリ、そしてボスのムカデがキミの挑戦を楽しみに待っている。

⬆2匹一緒に攻撃してくるなんて、ヒキョウだぜ。でも弱いの。

なんきょくWORLD

太陽でさえ凍ってしまう土地、南極(大ゲサ)。ここではまさに、血と汗と涙の好ゲームが予想される。相手もシロクマやアザラシ、そしてマンモスが牙をむく！ がんばれ。

⬆氷でできたコートでの対戦だ。この白クマ、地味だが実力アリ。

うみWORLD

波の音が今にも聞こえてきそうなこのワールド。相手もタコやカニ、サメやクジラといった面々だ。ここもそれほど苦労はしないと思うけど、油断は禁物！ 心して勝負だ。

⬆何本もの足を使ってくる。ズルイよなぁ。ルール無用だぜ！

なつかしWORLD

前作に登場したあのメンバーが今、ここに再び現われた。コアラやパンダ、ビーバーなど、どれもカワイイぞ。なつかしさいっぱいでプレイしてみてくれ。うーん、キュート。

⬆あー、コアラがカワイイー！ でもヤツも敵なのだ。チェッ。

サーブだボレーだスマッシュだ
センターコート

ファミコン版で人気の『ファミリーテニス』が装いも新たになり、MSXで発売されることになった。キミがレンドルにも、グラフにもなれるってわけだ！

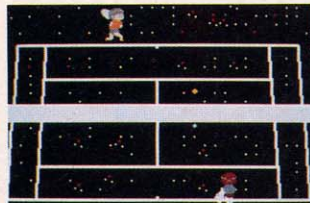
➡カラフルなロゴがまぶしいタイトル画面。ちなみにこのゲームの写真は開発中のものです。

サービスエースだ!!

コートを駆けながらボールを追う。さわやかな心地とすがすがしい汗がプレイヤーを包む。そんなスポーツ、テニスがMSXでもできちゃうのです。この『センターコート』、球足が速くボールもよくはずむローン、ボールがビョンと高くはずむコスモなど、合計4つのコートが選べるのだ。おまけにプレイヤーは30人もの選手から好きな人をチョイスできる。それぞれロブやスマッシュのスピード、それに足の速さなどが違うので、キミに合った選手を選べるってわけ。

テニスのルールを知らないキミでも、アツくなることうけあい！

⬆見たことのある顔が続々と登場。キミは名前で選ぶか、それとも顔で選ぶ⁉

⬆球足が遅く、ボールのはずみも悪いクレー(土のコート)での試合。汗ダクだぜ。

⬆まるで宇宙でプレイしているみたいなコスモコート。ロマンチックなカンジ。

アクション
■ナムコ
■MSX2・媒体未定
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月発売予定
■価格未定

広い宇宙船でアドベンチャーだ
スターシップランデブー

⬅MSX2＋ならではの自然画モードで、ナマメカしい女性。えへ、こりゃ失礼!!

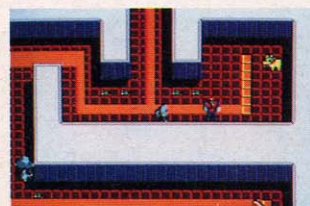
正体不明の宇宙船に単独で乗り込んだ戦士を操作して、宇宙に突然発生した巨大な穴、スペースホールの情報を入手するのだ。その入手方法とは……。

⬆監視ロボットがうろつくフロアで、数々のアイテムを取ろう。

⬆手に入れたアイテムを使って女戦士から情報を聞き出せ!!

アクション＋(プラス)……？

宇宙に出現したスペースホール。それはブラックホールともホワイトホールともまったく異なった性質の穴であった。この穴の謎を解くために人類はスペースホールを目指した。しかし、すべての宇宙船は消息を絶ってしまった。それからいくつもの歳月が流れた今、突如としてスペースホールの近くに宇宙船が現われたのだ。

ゲームはプレイヤーがその宇宙船に侵入したところから始まる。沸き出るように現われる監視ロボットを倒しながら、フロアに散らばっているアイテムを片っぱしから取ろう。このアイテムは、ステージごとにいる女戦士から情報を聞き出すのに必要だ。女戦士はどれもお色気ムンムンの美女ばかり。情報収集するには体力も必要だ⁉

⬆それぞれのフロアは複雑な迷路になっている。迷えばロボットの餌食(えじき)なのだ。

アクションアドベンチャー
■スキャップトラスト
■MSX2＋専用・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格7,800円

本格RPGの続編早くも登場！

ファンタジーII

——フェロンラの章——

⬆これが今回のタイトル。妖精が横たわっていて、その後ろにタイトルが描かれている。こんなカワイイ妖精を味方に連れていけば、冒険もずっと楽しくなるだろうね。

アメリカのSSI社がアップル版を発表して以来、日本のパソコンにも移植され、息の長い人気を誇った、『ファンタジー』。その第2作目がついに発売される！

⬆海の近くにある港町パピコット。ここから新たな冒険が始まろうとしている。

ニカデモスを追って

ここはフェロンラ島。悪しき魔術師ニカデモスはここにも勢力を広げていた。冒険者たちはそのウワサを聞きつけ、島の小さな港町パピコットにやってきた。町の人々はニカデモスの軍隊の侵略におびえている。今こそジェルノアでの決着をつけるときだ！

⬇これは町の中にあるギルドだ。冒険の準備を忘れちゃだめだぞ。いざ出発！

このフェロンラの章は、ファンタジーシリーズの2作目。前作のラストで逃げられてしまったニカデモスとの決着をつけるため、冒険者たちがフェロンラ島にきたところからストーリーは始まる。もちろん前作のキャラクターを使用できるし、新たにキャラクターを作ることもできる。前作のシナリオを解いていなくても、楽しめるわけだね。またプログラム的にもなかなか凝っていて、海にさざ波が立ったり、ウインドーがカッコよく開いたりするのだ。

ロールプレイング
- ■ボーステック
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■11月25日発売予定
- ■価格9,800円

シビアな現代戦略シミュレーション

バランス・オブ・パワー

⬅⬇左がゲーム中の画面。下はレベル設定をしているところ。

OPTIONS
ゲームのレベル 国の選択 ゲームの方法
○初心者レベル ○アメリカ ○MSXと対戦
○中級者レベル ○ソビエト ○2人で対戦
○上級者レベル
○悪夢のレベル
ゲームの開始

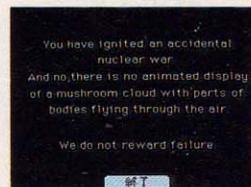
アメリカとソビエトの息づまる外交戦。両国ともに大量の核戦力を保持しているため、戦争は破滅につながる。キミは第三次世界大戦を回避できるか？

国家間利害を考えろ！

バランス・オブ・パワーは世界戦略を扱うシミュレーションゲームだ。キミはアメリカの大統領かソ連の書記長になって、世界情勢が少しでも自国に有利なように策略を練らなければならない。でも、シミュレーションといっても、他の多くのゲームのように、自軍のコマを動かして敵のコマを倒すというものではない。このゲームで戦争を行なえば、瞬時にゲームオーバーになってしまうのだ。

ではどうすればいいのかというと、他国への援助や反乱分子への資金援助、工作員（KGBやCIA）を送り込んでの破壊工作、敵国の政策に対する外交的異議など、あらゆる手段を駆使して戦争をさけ、しかも自国に有利な世界情勢を作りあげるわけだ。このゲームにおける勝敗は、世界の各国がどれだけ自国側につくかであって、戦争に勝つことではないのだ。

さて、このゲームを快適にプレイするなら、マウスを利用しよう。画面に表示される世界情報を見ながらボタンをクリックするだけで、ゲームを進められるぞ。また、2プレイヤーモードもあるし、ゲームのレベル設定も自由自在なのだ。

You have ignited an accidental nuclear war.
And no, there is no animated display of a mushroom cloud with parts of bodies flying through the air.
We do not reward failure.
終了

⬅核戦争でゲームオーバーになってしまった。

シミュレーション
- ■アスキー
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■12月発売予定
- ■価格12,800円

新作ソフト発売スケジュール表

11月発売のソフト

日付	ソフト
10日	● TWILIGHT ZONEⅡ　グレイト MSX2/2DD/7,800円
11日	● ぎゅわんぶらあ自己中心派　ゲームアーツ MSX、MSX2兼用/ROM/6,800円
16日	● コナミゲームコレクションVol.1、2　コナミ MSX2/2DD/4,800円
18日	● テトリス　BPS MSX2/2DD/6,800円
19日	● レイドック2　パナソフト/T&Eソフト MSX2+/2DD/6,800円
19日	● F-1スピリット3Dスペシャル　パナソフト／コナミ MSX2+/2DD/6,800円
21日	● 孔雀王　ポニーキャニオン MSX2/2DD/5,800円
25日	● サイコワールド　ヘルツ MSX2/2DD/6,800円
25日	● ファンタジーⅡ　ボーステック MSX2/2DD/9,800円
26日	● スナッチャー　コナミ MSX2/2DD/9,800円
中旬	● DOME　システムサコム MSX2/2DD/9,800円
下旬	● スーパー大戦略　マイクロキャビン MSX2/ROM+SRAM/8,800円
下旬	● まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6,800円
下旬	● 音知くん　ブラザー工業 MSX2/2DD/4,800円
	● 通信対局棋力検定編　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円

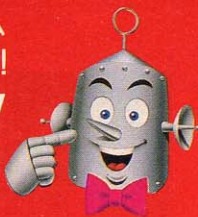
12月発売のソフト

日付	ソフト
1日	● 中華大仙　GA夢 MSX2/2DD/6,800円
2日	● ケンペレン・チェス　ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,500円
2日	● 白夜物語・ウィンチェスター家の末裔　イーストキューブ MSX2/2DD/7,800円
3日	● コナミの占いセンセーション　コナミ MSX2/2DD/4,800円
8日	● ディスクステーション2号　コンパイル MSX2/2DD/1,980円
10日	● 機動戦士ガンダム～モビルスーツフィールド　ファミリーソフト MSX2/2DD/6,800円(予価)
15日	● コナミゲームコレクションVol.3、4　コナミ MSX2/2DD/4,800円
21日	● 居眠り流　阿佐田哲也のA級麻雀　ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,800円
21日	● ウルティマⅠ　ポニーキャニオン MSX2/2DD/6,800円
上旬	● R-TYPE　アイレム MSX、MSX2兼用/ROM/7,300円
上旬	● サイオブレード　T&Eソフト MSX2/2DD/8,800円
上旬	● エグザイルⅡ　日本テレネット MSX2/2DD/8,800円
上旬	● 琥珀色の遺言　リバーヒルソフト MSX2/2DD/9,800円
上旬	● 幽霊君　システムサコム MSX2/ROM/6,800円
上旬	● 新九玉伝　テクノソフト MSX2/2DD/7,800円
上旬	● GCALC　HAL研究所 MSX2/2DD/14,800円
上旬	● ウォーニング　ブラザー工業 MSX2/2DD/4,800円
上旬	● カオスエンジェルス　アスキー MSX2/2DD/7,800円(予価)
中旬	● 三つ目がとおる　ナツメ MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定
中旬	● 東方見聞録　ナツメ MSX2/2DD/価格未定
中旬	● ゼビウス　ナムコ MSX2/ROM/6,800円(予価)
中旬	● 魔王ゴルベリアス　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/7,800円
下旬	● テラクレスタ　日本物産 MSX2/ROM/6,800円
下旬	● ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/価格未定
下旬	● ゴーファーの野望～エピソードⅡ　コナミ MSX2/ROM/価格未定
	● PLAYBALL2　ソニー MSX2/2DD/6,800円
	● メンバーシップゴルフ　ソニー MSX2/2DD/7,800円
	● プロの碁PART5　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/9,800円
	● 首斬り館　BIT² MSX2/2DD/8,800円(予価)
	● 怨霊戦記　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/9,800円
	● 死霊戦線2　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/価格未定
	● センターコート　ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定
	● 学園戦記　チャンピオンソフト MSX2/2DD/価格未定
	● 雀豪1　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/価格未定
	● きまぐれオレンジロード　マイクロキャビン MSX2/ROM/価格未定
	● 極道陣取　マイクロネット MSX2/2DD/価格未定
	● たんば　マイクロネット MSX2/2DD/価格未定
	● バランス・オブ・パワー　アスキー MSX2/2DD/12,800円
	● ぺんぎんくんウォーズ2　アスキー MSX2/ROM/6,800円(予価)
	● V/STOLファイター　アスキー MSX、MSX2/2DD/7,800円(予価)

発売日未定のソフト

- ● ちょっと名探偵　チャンピオンソフト
MSX2/2DD/6,800円
- ● 少女遊戯　グレイト
MSX2/2DD/7,800円
- ● ディガンの魔石　アーテック
MSX2/2DD/10,000円(予価)
- ● アルギースの翼　工画堂スタジオ
MSX2/ROM/7,800円
- ● 原宿アフタダーク　工画堂スタジオ
MSX2/2DD/8,800円(予価)
- ● シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ
MSX2/2DD/価格未定
- ● トリトーン2　ザイン・ソフト
MSX2/ROM/9,800円
- ● ベトナム1968　スキャップトラスト
MSX2/メディア未定/7,800円
- ● 今夜も朝までパワフルまーじゃん2　デービーソフト
MSX2/2DD/価格未定
- ● クレイジークライマー　日本物産
MSX2/ROM/6,800円(予価)
- ● ザ・ゴルフ　パックインビデオ
MSX2/ROM/価格未定
- ● 釣りキチ三平～釣り仙人編　ビクター音楽産業
MSX2/ROM/価格未定
- ● パイレーツ　マイクロプローズジャパン
MSX2/メディア未定/価格未定
- ● サイレント・サービス　マイクロプローズジャパン
MSX2/メディア未定/価格未定
- ● ガンシップ　マイクロプローズジャパン
MSX2/メディア未定/価格未定
- ● 美しき獲物たちパート5　グレイト
MSX2/2DD/4,000円
- ● 第4のユニット3　データウエスト
MSX2+/2DD/価格未定
- ● ウィザードリィ　アスキー
MSX、MSX2兼用/ROM/価格未定

※この情報は10月13日現在のものです。

的を絞った切り口で、鋭くゲームを批評!! そのゲームの楽しみ方あるいはゲームの周辺事情などを織り交ぜて、今日も書く書く、MSXソフトウエアレビューだあー!!

波乱万丈、人生いろいろ

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

もうもうと舞い上がる土煙といくさのおたけび。13世紀の中央アジアを舞台に繰り広げられる戦い。キミも英雄の気分に浸れるシミュレーションだ!

いまチマタでは、シミュレーションブームの大暴風雨が吹きあれています。そのまっただなかに身を置いている私なんか、もうビショビショのズブ濡れで、髪の毛なんて逆立ってパンクしちゃったぐらいなのだ。ついでだからブルーやピンクやパープルに染めて、本物のパンクスにしようかなって思っている今日このごろ。

あっ、申し遅れました。私、このレビューに初登場の口からでまかせ男、リバティ本田です。リバティというのは〝自由〟という意味ですね、ハイ。自由をこよなく愛するということで、ピッタリのネーミングだと思うなあ。

「ウソだよー。本当は吉祥寺の自由のめ……フガフガ」。はい、ラメン田川くん、いい子だから静かにしてましょうね。あとでジュースをおごってあげるから。

オホン、気を取り直して先に進みましょう。昔は一部のマニアにしか流行(はや)っていなかったシミュレーションが、こんなに世間一般に受け入れられている。これはスゴイことです。ウーン、隔世の感がありますな。なーんてエラそうにノウガキをたれているけど(マァ、お下劣ないいかた)、思いきって大きな声でいってしまおう!「オレはシミュレーションビギナーだ〜っ!」。フーッ、スッキリした。

そうなんです。実をいうとジンギスカンを手にするまでは、シミュレーションが好きではなかったのだ。いわゆるひとつの食わずギライだったわけ。まぁ、仕方ないからプレイしてみるか。でも、時間がかかるのってカッタルくていやだな。なんて思いながら始めたが最後、ドツボにはまってやめられなくなってしまった。

そう、ハマリまくってしまい、仕事中はもちろん、電車に乗っているときや食事のとき、ついでにトイレでリキんでいるときにも、〝ターリタララー〟の音楽が耳から離れなくなってしまい、りっぱな中毒患者の誕生とあいなったわけだ。

もちろん最初のころは、電源を入れて10分や15分でゲームオーバーなんてざら。トホホ。情けない顔をしながらまわりを見ても、み〜んな冷たい表情で無視している。クソッ。もう一度やるぞ。今度は調子いいな。ス、スゴイ! 3つも国を取ったぞ。でもこれじゃ、いつまでたっても世界統一どころかモンゴル統一もできないっ。ハァー。このままではアダルト、もといリバティの名が泣くではない

⬆このタイトル画面がいい雰囲気を出している。泣かせるねー。これを見ているだけで、モンゴルの興亡の歴史にいざなわれていくような気がするのは、私だけではないだろう。

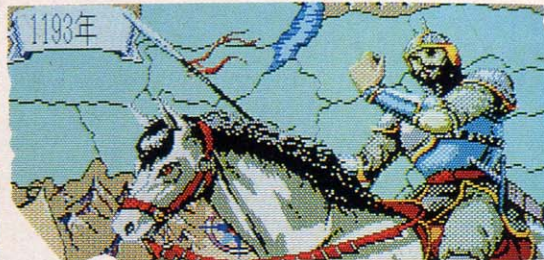
ジンギスカンへの道Ⅰ

やっぱり英雄はカッコよくなくちゃ。大河ドラマなんかを見ても、み〜んなカッコいいもんね。そういう点でもジンギスカンは条件を満たしているでしょう。若いころは肌の色ツヤがいい美少年。50歳になると顔に年輪の刻(きざ)まれたシブいナイスミドルといったところか。

キミも英雄を目指すなら、毎日朝シャンとスクラブ洗顔を欠かさずに男を磨いてくれっ!

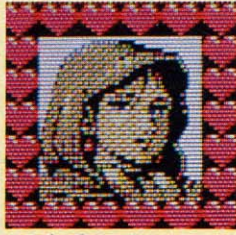
⬆19歳のときのテムジン。初々しさが残っている。

⬆ジンギスカン50歳の顔。しぶくてシビレちゃう!?

⬅かわいそうに19歳でこのフケ顔のカチウンだ。なんとかしてー!

⬆シュワッチュ! 思いっきりリキんでいるジンギスカンだ。モンゴルを統一した彼は、世界を自分の手で治めるためにさらにリキむのだ。

ジンギスカンへの道2

昔から〝英雄、色を好む〟といいまして、とかく強い男は女性も激しく愛したのでありました。正確にいえばただのスケベーだったということかもしれないけど……。バツグンの体力を持っていて、いろんな女性に後継ぎを産ませていたことでしょう。

ジンギスカンのコマンド、〝オルド〟の目的も、子供をジャカジャカ産んでゲーム展開を有利にしようというもの。決してスケベ心でやるものじゃないぞ。とはいえ、オルドはさまざまなドラマを見せてくれる。どんなに誠意を見せてもお金を使ってもダメなときはダメ。なんだか現在に通じるところがあって、ちょっと悲しくなる！

⬆最愛の妻ボルテ。ときどきスネるのがカワイイ。

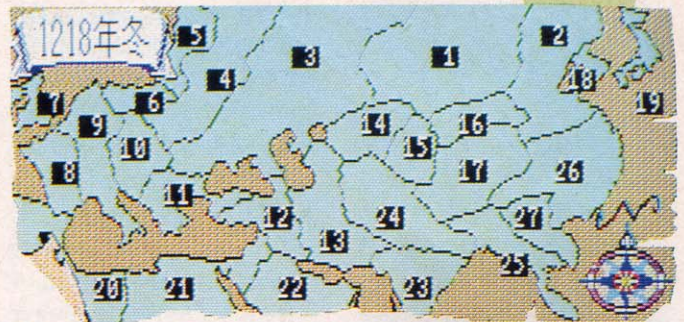
➡気持ちワルイヨ〜〜〜。食後にプレイするのは、ちょっと気がひけるなぁ。

か。なにかいい方法は……。

そこでよーく考えてみた。なーんだ、うまい人に聞いてみるのがイチバンじゃん。ねぇねぇ、教えてよー。フムフム、あーそうだったのか。いいこと聞いちゃったもんね。誰にも教えないぞ……なんてイジワルしないで、みんなにもちょっとだけ教えてあげる。

まずは戦争で絶対に勝つ方法。部隊をひとつにして兵士を集中させることと、敵よりも多い人数で攻めること。これだけで、ほぼ勝ったも同然、おちゃのこさいさいの左ウチワだ。それから速攻が大切だね。どうみてもこっちが1つの季節で3回の命令しかできないのに、コンピュータ側は10回ぐらい命令してるように思えるのだ。だから敵国が成長する前にやっつけてしまうのが一番。

⬆戦争シーンでは、敵の大将めがけてまっしぐらに突き進むのだ。部隊はひとつにして人数を集中すれば勝てる。

あとは、できるだけ計画性を持つことかな。次に攻めるターゲットを決めておいて、そこを取るためには今、何をやっておくかを深〜く考えてることが必要だ。これは先の先まで読む訓練になるから、これからの激動する国際社会を生き抜いていく人材を養成するには好都合だ(何のことやら)。

⬆ウォーッ！　ついに世界統一だ！　どれだけの年月がかかったことか……。

フー、なんだか息切れがしてきたな。あんまり長くプレイしすぎると疲れるから、ほどほどにしないと。こんなときは休むのがベストだ。じゃ、ちょうどお腹もへったことだしお昼にしようよ。なにを食べよーか？　エッ、羊の肉!?

も、もしかしてジンギスカンなの。そりゃーおいしいからいいけどさー、オレに対するイヤガラセだよ、まったく。プンプン！

怒りを静めようと、そこは中毒者の悲しさ、またディスプレイに向かってジンギスカンをプレイしはじめる。エーイ、こうなったらヤケだ、世界統一を成し遂げるまでは意地でも寝ずにがんばるぞ。さっき聞いたことをもう一度よく思い出そーっと。えー、このゲームでは、人材をいかに確保するかがキーポイントで、そのためには優秀な将軍に娘を嫁がせればよかったんだな。女の子を産んでもらえるようにせっせとオルドに励むべし、か。せっせ、セッセ……。

あー、もうこんな時間か。朝日がまぶしいなあ。結局、オルドばっかりしていて、世界統一なんて夢だったのか。ファ〜、おやすみ。

最後に感想。これは究極の、シミュレーション好きの、シミュレーション好きによる、シミュレーション好きのためのゲームです。

データ：光栄、MSX、MSX2
ROM、2DD、9,800円

評/リバティ本田
(吉祥寺の遊び人)

フキダシで笑っちゃう

ジンギスカンでは、キャラクターのしゃべりが、マンガのようにフキダシになっているんだ。でもこれ、なんだかマヌケ、いやマヌーな感じしません？

表情ひとつ変えずに、「ウム」や、「そばに寄るでない」とかしゃべってるのが妙にヘン。ういているのだ。ちなみに表情を変えずに喜怒哀楽を表わしてごらん。ホラ、顔がつったでしょ、ネ。

⬆シブいジンギスカンのつぶやき、「うむ」だ。せっかくだからほかにも何かしゃべってよ。

⬅マヌーな面さらしながら、断末魔の叫び、「グワァー」。お疲れさまでした。

10段階評価

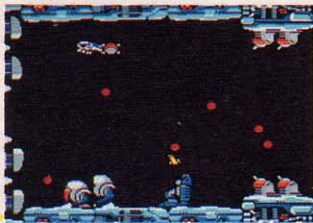
	リバティ	林	ラメン
第一印象	8	8	7
操作性	7	8	7
グラフィック	8	7	8
シナリオ	8	9	9
お買得度	8	8	8

無機と有機の共存する世界へどうぞ

R-TYPE

グチョグチョ、ゲロゲロといった擬音が似合う『R-TYPE』。あなたを、この怪しい世界へ誘(いざな)います。ナレーション・石坂浩二（うそTM）

⬆デーンと中央に輝く文字がメタリックかつインダストリアル！

どーぼ、びださんこんでぃちば。風邪をひいちゃってハナ声のラメンでぃす。いゃー、ヤだなー風邪ってさ。今日も薬とユンケルを飲んでしまいました。んもぅ、この年齢でユンケルなんか飲んでるなんて、ちょっと悲しいですね。まだ若いのに。で、なぜ私が風邪をひいたかというとですねー、先日友達と会う約束をしたんですけど（デートじゃないよ、念のため）、その日はドシャ降りの雨がザーッと降ってたんです。おまけにその友達が来るのが遅かった！ 40分も遅れやがったのだ。友達が待ち合わせ場所に着いたときはもう、私の体はビショビショだったのよ。それが原因です。あ、ちょっと待ってください。チーン。あー、スッキリした。ハナもかんだことだし、そろそろテンポよく本題に話を近づけていきましょーかね。

⬆ビスタフの攻撃ってけっこうイヤなんだよね。POWアーマーが行っちゃう～！

最近はよくゲーセンに行きます。ヒマつぶしや友達との待ち合わせなどでね。昔（といっても2、3年くらい前）はよく通ってたんですけど、編集部で毎日ゲームやってるので、わざわざお金だしてゲームするなんてバカらしかったんですよ。でもなぜか今はゲーセンについつい足を運んでしまうのです。近ごろはそうねぇ、『オーダイン』がおもしろいです。私はシューティングが好きなんですけど、いかんせんヘタなのです。したがって費やす100円玉も多いわけで、ゲーセンに行った日にゃー、財布の小銭は10円玉しか残っちゃいないのですよ。ビンボーの原因は案外こういうことだったりして!?

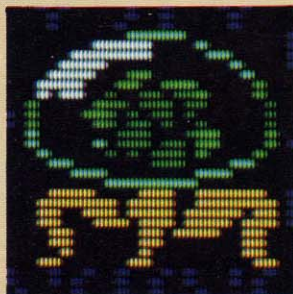
だから、できるだけ50円でプレイできるゲームをと心に決めて、ゲーセンに入ったりする日もあります。ちょっと前にでたゲームは50円で遊べますからね、今は。それで店内をキョロキョロしながら選ぶんですけど、必ずといっていいほど置いてあるゲームがあります。それが『R-TYPE』です。

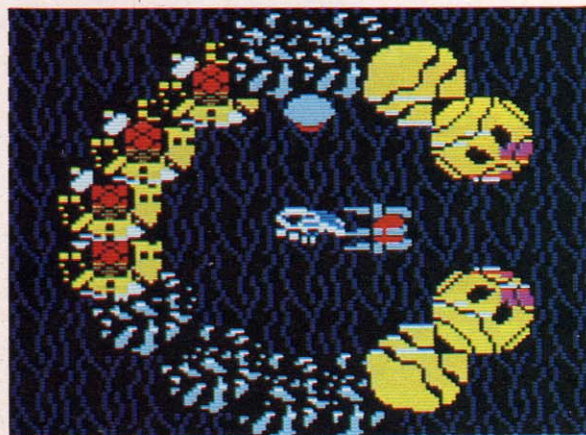
⬆コイツだよコイツ！ 大っ嫌いだぜ、ほんっとに！ わー、どっかいっちゃえ。

R-TYPE もの知り百科1

ゾイドの成長過程

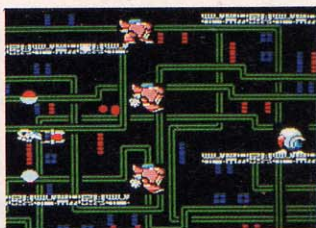
おいおい、そこのキミ！ ハナクソほじりながらR-TYPEやってる場合じゃないんだぞ！ たまには勉強もしなさい。というわけで、バルドルとゾイドを例にあげて、ちょっと高等学校理科Ⅰで習う生活環についてみんなで勉強しよう。

ゾイドには雌雄があり（メスとオスですね）、それらは減数分裂によって卵と精子をつくって有性生殖をする。受精卵は発生して地上（水中）に着床し、プラヌラ幼生になりやがて固着型であるポリプとなる。ポリプはやがて横に分裂して多数のおわんを重ねたようなストロビラとなり（ここではバルドルのことですね）、そのおのおのが離れて雌雄のエフィラ幼生を生じ、成長してゾイドになるのだ。つまり、バルドルから出てきたゾイドはエフィラ幼生で、クラゲの形になったゾイドは浮遊体ということだ。これは試験に出るぞ。暗記しろよー。

⬆世代交代とか、核相交代とか、もう忘れちゃったなー。なつかしーなー。

☞あなたの健康をチェック！

さあ、上の写真を10メートル離して見てみましょう。円状になったインスルーのどこが切れているか？ わかったあなたの目は、2.0です。

➡憎らしいんだけど、こうしてならんで登場されちゃうと、カワイく思うのよ。

⬇ヘビのようなムカデのようなムーラ。ヤツにも泣かされましたよ。ちくしょー。

R-TYPEが巷に出始めたころは、すごい衝撃でした。あのズングリムックリした自機や斬新なデザインのビット、サイバーなガウバーを代表とした敵の数々……。オザナリになりつつあるシューティングゲームのスタイルをくつがえした(ちと大ゲサ)スタイルは、何度プレイしても飽きがこない。独特のコンセプトと怪しい雰囲気が漂うR-TYPE。それが今ではMSXで遊べちゃうんですから、日本の技術力ってたいしたものです。ほんとに。ちょっと考えられなかったもんなぁ、MSXに移植するなんて。だいたいドブケラドプスをはじめとするエログロモンスターなんか、MSXでは不可能だと思ってたからねー。むー、やればできるという代表例ですね、これは。編集部でも、「おー、R-TYPEだ！」という歓声が沸き上がってたしさー。気がつけばMSXにROMが差さりっぱなしになってたし。やっぱりおもしろいものは、いつの時代でも受け入れられるんですね。

とはいっても、やっぱりホメてばかりいるわけにはいかないんですよ。レビュアーはいつも神経を鋭くとがらせて、冷静な判断のもとでゲームを批評しなければならないんですよ。なんて書くと悪口を書かなきゃならないみたいに思われますね。それは違いますよ。

このゲームの最大のネックは、原作に忠実でないというとこ。これはしかたないかもしれないんだけどね。でもユーザーとしては、原作に忠実なものを求めてるんですよ。できることならこのニーズに応えてほしかったですね。難しいんですよ、移植って。好ましいパターンとしては、完全な移植をするか、または基本コンセプトだけを保ちながら、別のゲームにしちゃう、いわゆるアレンジバージョンとして発売するかのどちらかなんですよね。原作でできた攻略パターンが使えなかったりするのは、ちとツラいですね。ま、比べる私が悪いのかもしれませんね。確かにおもしろいんだけど。

データ：アイレム、MSX
メガROM、7,300円

R-TYPE
もの知り百科2

わくわく横断ヒントで聞きました 25

さあ、今月もやってまいりました。あなたと私でクイズに挑戦！ わくわく横断ヒントで聞きました25。たったの1分間であなたも人気の国、パプアニューギニアの67泊3日の旅にご招待!! ただし、不正解のときはあなたの家の電気、ガス、水道、電話は止められ、なおかつあなたの知らないうちにミソラーメン50人前が届いてしまうという残酷なクイズ！ あなたはこの衝撃に耐えられるか!? それではさっそく今月のクイズです。ちゃんと目を皿のようにして読んでください。それでは、どーぞ！

問題です。POWアーマーを倒すとユニットまたはパーツのカプセルが登場しますが。さて、9番目に現われるPOWアーマーを倒すと、いったい、なんのカプセルが出てくるのでしょうか。

さあ、わかったかな？ わかった人は急いで答えをあなたのお母さんの左足に書き、こちらまで送ってください。それではまた来月もこのチャンネルで！ ワーワー。

⬆正解者のあなたには、この豪華なPOWアーマーに乗って旅をしてもらいます。

R-TYPE
もの知り百科3

ガウバーとゴキブリ

R-TYPEの敵キャラクターのなかでも存在感のあるやつといったら、やはりガウバーですわねー奥様。ゴソゴソとすばしっこい歩き方、いやですわねーほんとに。まっ、ガウバーなら対空レーザーか波動砲でチュドーンですけど、ゴキブリじゃーそうはいきませんことよ。あら、奥様もゴキブリでお悩み？ それじゃ、いいもの教えましょ。

小麦粉を少なめの水でこねてダンゴを作るの。お砂糖を少々入れるのもいいわね。それにね、ホウ酸をドバーッと入れてよくこねて、それをゴキブリの通り道に置いておくのよ。それを食べたゴキブリは脱水症状を起こしてコロッといっちゃうの。ためになりまして？

➡グロテスクなんだけど、なぜか憎めない。このフォルムは秀逸だよね。サイバーだし。

評/ラメン田川水胞
(滋養強壮未成年)

10段階評価

	リバティ	林	ラメン
第一印象	8	7	7
操作性	7	7	7
グラフィック	7	7	6
シナリオ	6	6	6
お買得度	7	6	6

野球ゲームは永久に不滅です!

THEプロ野球 激突ペナントレース

↓ハイ。毎度おなじみのタイトル画面です。今日もがんばるぞ。

〽野球う〜す〜るなら〜MSXでしやしゃんせ。
これからは、MSXで野球をする時代なのだ。
『激ペナ』は、野球をインドア・スポーツに変える。

どうも日本には野球が好きな人間が多いらしいよーですね。坊主頭の高校生が白球を追いかける姿を見るだけで大騒ぎしたり、ヒマさえあればプロ野球中継にかじりついて、「ここは確実にバントだ」とか、「ここで鹿取を出すのはおかしい」な〜んて、評論家になったようなロをきいてみたりして……あれ？　これって全部自分のコトじゃないか。ハハ、そうなんです。私自身もモーレツな野球ファンなのでした。

え？　私ですか!?　神出鬼没、厚顔無恥のアルバイター、フォーマット林と申します。天下のMマガ編集部で働くようになってからはや3ヵ月。ようやく仕事にも慣れ(ていないかなあ……)、毎日を楽しく過ごしています。編集部の方々はみんな優しくてイイ人ばかりなので幸せです。決して、人が仕事(≒ゲーム)をしているときに、いきなりうしろから後頭部をパコン！　とたたいたりなんかしません。ホント、お願いしますよ。

あ、〝パコン！〟で思いだしたけど、先月号の〝激ペナ・パコンパコントーナメント〟、読んでくれましたか？　ホントに大変だったんですよ。チームデータの入力から、各試合の記録付けまで、ほとんど私1人でやったんだから。なにせあれだけ大量にチームが送られてきたので、作業は地獄のようなもんでした。あの大会のおかげで、左右1.5を誇る私の視力が、一気に0.5以下にまで落ちちゃったと言えば(しかし1日で回復)、だいたい想像がつくでしょう。

おっと、話がだいぶそれちゃいましたね。なんの話をしてたんだっけ……、あ、そうそう。日本人は野球好き、ていう話でした。いったい、野球の魅力はどこにあるんでしょうか。私が思いつくままに挙げていくと……

①スピード感あふれる展開
②高度な戦略的要素
③比較的分かりやすいルール
④白黒がはっきりつく（柔道や体操なんかは、シロウトが見ている分には、優劣の差が見いだしにくいからね)
⑤団体競技でありながら、投手対打者の、1対1の個人技のぶつかり合いが楽しめる。

——と、大体こんなところでしょうかね。私は、特に⑤あたりが重要だと思います。一般に、団体競技は協調性が要求される。野球もそうだけど、こんなこともありました。阪神時代の江夏投手が、相手打線をノーヒットに抑えながら援護がなく延長戦に。そして、自らのバットでなんとサヨナラホームラン。そこで一言。「野球は1人でも勝てる」。う〜ん、名言だ。そう、野球にはこんな魅力があるのです。だからこそ、王や長島、金田や村山といった、国民的スーパーヒーローが続々と誕生したのでしょう。野球は団体競技であると同時に、ボクシングなどの個人競技にも通ずるものがあるのだ。

秋の夜長に激ペナを①

さて、秋も深まり、プロ野球もシーズンオフに入ってしまいました。野球好きのみなさんは、さぞかしツライ思いをしているかと思えば然にあらず。そうそう、みんなには『激ペナ』があるもんね！　コレ1本さえあれば、間近に控えたサムイサムーイ冬もへっちゃらだ。エディット機能をフルに使って、完全オリジナルのデータでプロ野球のリーグ戦をやろう。本物のほうでたまりにたまった不満や怨念を晴らすチャンスだぞ。しかし、今年の巨人はどうしたんでしょうね(と、巨人ファンを装いつつも大喜びをしている本当は巨人が大嫌いでしょうがない私)。

⬆プレイボール！　審判の声がかかった。この場面はいつもワクワクするね。

⬆ピッチャー、第4球目を投げました。バットの芯でとらえられるかな？

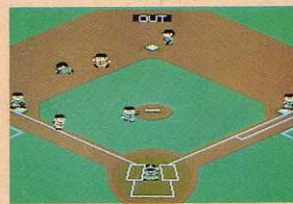
白球に賭ける青春

本物の野球であろうとゲームであろうと、気迫と根性がなければ勝つことはできない。よって、たまにはボールにぶつかっていくぐらいの執念を見せてもらいたいものだ。「ゴツン!!」デッドボール！　テメェ、いてえな、なにしやがるんでい！　ボカッバキッ!!　そんなシーンがあってもよかったね。

⬆アイテッ！　本当に痛そう。どうやらろっ骨が3本ほど折れたもようです。

秋の夜長に激ペナを②

激ペナの最大の魅力は、何といってもエディット機能。こいつの有効な活用法を考えてみよう。
①自分の名前を入れたチームを作って、英雄気分を味わう。
②より強いチーム作りに挑戦する
う〜ん、ありがちですねェ。
③プロ野球や高校野球をシミュレートして、野球賭博を開帳する。
これはちょっと不健全ですね。なにかいい方法はないかなあ？

⬆思いきり引っぱった打球はライトスタンドへ！　これは最高に気分がいい。

⬆いい当たり！　と思ったけどアウト。三遊間の打球はほとんど捕られちゃう。

さあ、いよいよ本題に入りますよん。『激ペナ』の魅力とは？　さきほどとりあげた、野球の魅力と思われる点を照らし合わせながら考えてみましょう。

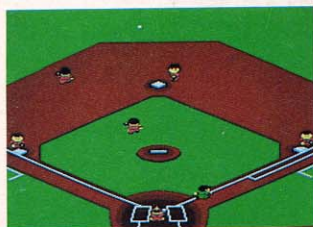
まず、①のスピード感について。これは及第点というところかな？　従来のMSX用野球ゲームと比較すると、かなりイイ線いっていると思う。だけど、全体的に球の移動スピードが少し遅いような気がする。時速160キロ(!!)のピッチャーの球でも楽々と打てちゃうし、三遊間や一、二塁間のゴロも球足が遅いので野手にも追いつかれてしまうのが気になる。まあ、微妙な差なんだけどね。

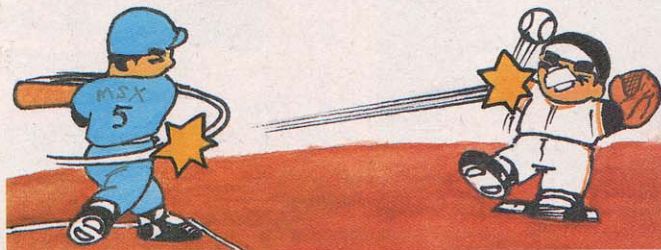
次に②の戦略的要素ですが、これはバッチリですね。細かいところまで設定できるエディットモードがついているので、もう凝りに凝りまくれちゃう。これまでの野球ゲームの中にもチームエディット機能がついているものがあったけれど、アクションタイプのゲームでここまで詳しく設定できるのは恐らくこれが初めてじゃないかな。ただ、自称野球評論家の私としては、もっともっと細かいところまでこだわりたいんだけど……。ちょっとゼイタクな注文かな？

③と④はすっ飛ばしちゃって、いよいよ私がいちばんこだわりたい⑤です。うん。こいつは見事に再現されてます。バッターの裏をかいて三振にとったときの快感、逆に見事にバットの芯でボールをとらえ、レフトスタンドにたたきこんだときの手応えが、バッチリ感じられたような気がしちゃう。これぞ野球の醍醐味だ！　と理屈抜きで興奮できます。

さて、総合評価にいってみましょうか。さすがはコナミ。いいデキのゲームです。だけど、まだまだ発展途上って感じで、磨けばもっと光りそうです。そんなワケで、ぜひともバージョンアップしてくれ！　と願う今日このごろです。

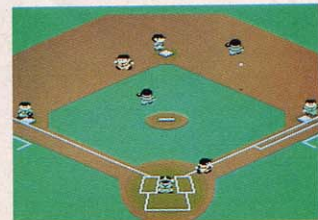
データ：コナミ、MSX2
メガROM、5,800円

評/フォーマット林
(得体の知れない男)

⬆打った、センターへ大飛球！　お願いだからスタンドまで届いてちょーだい。

⬆痛烈な打球がセカンドの右へ！　長打もいいが、こんなシブい当たりもいいね。

ベースボールと東西関係！

⬆感動の胴上げシーン。関係ないけど、私はなぜか星野監督のサインを持っている。

南海がダイエーに20億円で身売りしましたね。このおかげで南海電鉄の株が上がったそうだし、ダイエーは100億円もかけて福岡にドーム球場を造り、福岡県知事と組んで地域の活性化を図るらしい。また、中日の優勝が与えた経済効果はなんと241億円！　まさに野球はビッグビジネスですね。いかにも資本主義国向きのスポーツです。

でも、キューバも強いし、最近はソ連や中国も野球に力を入れているらしい。野球をめぐる資本主義国と社会主義国の争い、どちらに軍配が上がるか楽しみですね。

10段階評価

	リバティ	林	ラメン
第一印象	8	9	7
操作性	7	8	7
グラフィック	7	9	7
シナリオ	7	8	6
お買得度	8	8	7

MSXマガジン5周年キャンペーン第2弾!

大謝恩 ウルトラクリスマス プレゼント大会

5周年キャンペーン、2ヵ月目の今回は、オリジナルグッズと、人気ソフトのクリスマスプレゼント。ひと足早い、12月25日です。

1 MSXマガジン謹製 オリジナルトレーナー 50名

◆自分たちも街で着られるように！　をモットーにデザインしてみました。カッコイイでしょ？　色はグレーのみ、サイズはLの1種類。とってもシックなトレーナーだぞー。

5周年ということで、MSXマガジンオリジナルグッズを作ってみました！　もちろん市販はされない、大貴重品です。手に入れられるのは、このチャンスのみ。

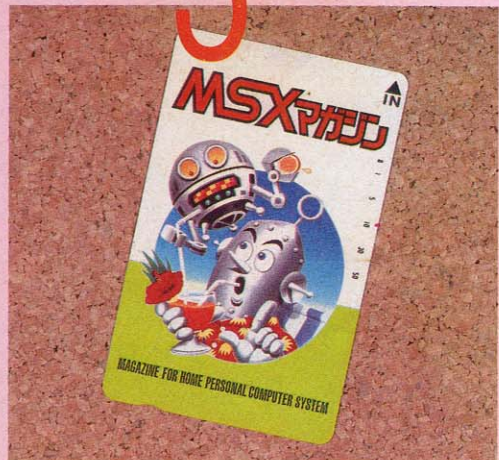
ちょっと、安っぽい宣伝文句でしたでしょうか!?

トレーナーとTシャツ。Tシャツはやや季節はずれという感もありますが、まあ、アンダーシャツの代わりにでも、どうぞ。そしてテレカとステッカー。どれも、すごいでしょ。

そして、人気ソフトも、いくつかピックアップしてプレゼントしてみましょうか！　ウルトラクリスマスプレゼント大会の開催です。どうしたら参加できるのでしょう？　それは、次のページ最後の応募の方法をよく読めばわかります。グッズを手に入れてしまえー！

2 MSXマガジン特製 オリジナルTシャツ 100名

➡冬にTシャツ。これが時代のトレンド！　うそです。Tシャツのデザインもシンプルにしてみました。サイズはLのみ。色は白のみとなっています。

3 MSXマガジン テレホンカード 200名

◆さーて、テレカだテレカ。Mマガのテレカ。値打ちが出るかどうかは知らないが、とにかく手に入れたいアイテムではありますねー。イラストは、佐久間良一さんですよ。

4 MSXマガジン 冷蔵庫にはろうステッカー 1000名

⬅いちおう、冷蔵庫にはろうステッカーと名付けてみましたが、まあ好きなところにペタペタしてください。おこられない所にね。

5 ラスト・ハルマゲドン 10名

●ブレイングレイ　MSX2　2DD

⬅モンスターたちが活躍する、ちょっと異色なRPG。きもちわりーというところが、逆にゲーム心をそそるのか。人気がありますね。

7 スナッチャー 10名

●コナミ　MSX2　2DD

➡コナミ初の本格的アドベンチャーゲーム。ディスク3枚組だぞー。コナミのお家芸、グラフィックの美しさが炸裂していますう。

6 グレイテストドライバー 10名

●T&Eソフト　MSX2　2DD

➡ブィーンブィーン、はしるっ！巷で大人気のF1の雰囲気をそのままお茶の間に。2画面分割の、レーシングゲームなのだ！

8 スーパー大戦略 10名

●マイクロキャビン　MSX2　ROM

⬅大戦略が、それこそスーパーになって大登場。マップも広くなり、兵器数もふえて、さらに本格的に。遊びごたえ十二分のシミュレーションゲームですよね。

9 ゴーファーの野望―EPISODEII 10名

●コナミ　MSX　ROM

⬅コナミのお家芸、アクション・シューティング。ビシバシ続く、グラディウスシリーズ第4弾。またジョイスティックが壊れるぜ。

10 テトリス 10名

●BPS　MSX2　2DD

➡ゲームシステムはとっても単純。ブロックをすき間なく積み上げていくだけ。でも、むずかしい、アクション・パズルゲームなんです。

応募の方法

官製はがきでご応募ください。はがきの裏に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、そして希望するグッズ・ソフトの番号、アンケート①今後のMSXマガジンに期待する企画、アンケート②MSX2+に対するご意見、を明記の上、右のあて先へお送りください。アンケート①②は、お手数でもお書きください。

ちなみに締め切りは、1988年12月8日の消印まで有効とします。また当選者の発表は、MSXマガジン1989年3月号の誌上で行なう予定です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、このプレゼントに入賞した方は、この号のほかのプレゼント、懸賞に入賞できない場合があります。

あ、それから、ご意見、ご希望は必ず書いてくださいね。よろしくお願いいたします。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ウルトラプレゼント　係

SONY

日本語生活満足シリーズ2部作、登場。

絵も字も筆も美しい。

機能充実、エンピツ感覚で使えるぞ。

1 プルダウンメニューがスグレている。
プルダウンメニューを採用。だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。

なし
下線
強調
斜体
白抜き
網かけ

2 文字修飾、イロイロがリッパだ。
強調・網かけ・アンダーラインなどなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角(カナのみ)・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

3 ブロック編集機能がウレシイのである。
ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。

4 イラスト集付属がタノシイのだ。
約100種類のイラスト集付き。オリジナル文書を楽しくしようぜ!

パーティの招待状、凝ってみようよ。

MSX2ユーザーは待っていた!

新発売

高機能日本語ワープロソフト

文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)

MSX2 2DD×2 HBS-B012D 標準価格6,800円
©Sony Corporation/イラストデザイン©Broder band Japan

まだ、はがきを『書いて』いるのか?

1 住所録を『約1,000件登録』 し多重検索も、自動ソートも、グルーピングも、できる。簡単な名刺管理に使えるぞ。

2 書体には『毛筆(JIS第1・第2水準対応)』 もある。毛筆フォントディスクつきだから、毛筆書体で宛名印字ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき。

3 葉書の『裏書ワープロ』 もついている。だからはがきのことなら何でもOK。シンプルで使いやすい設計だ。

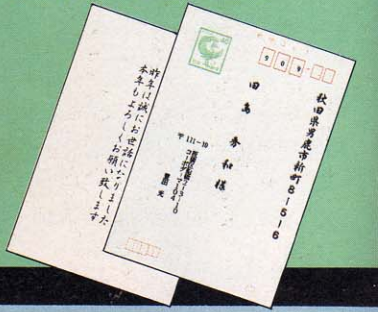
4 ガイダンス画面表示で『カンタン操作だ。』 ファンクションキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画面に表示されるから、操作は簡単!

出た!

新発売

簡易カード型データベースソフト

はがき書右衛門(はがきかきえもん)

MSX2 2DD×3 HBS-B013D 標準価格7,800円
©Sony Corporation.

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ ●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵

MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格17,000円
©ASCII Corporation/©エルゴソフト & ©Sony Corporation

新発売

鮮明さで差をつけるならコレであります。

●和文3種(標準・ポエム・かしこ)英文3種(標準・ポエム・デコ)の豊富な書体 ●住所・名前を入力するだけで、フォーマットに合わせて印字する葉書宛名印字モードつきの便利さ。●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。
●プリンターケーブル付

24ドット漢字サーマルプリンター
HBP-F1
標準価格44,800円

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMM係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標で

ボールと汗が飛んでくる。

これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

どの選手が強気か？弱気か？選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム、誕生。選手の個性を見抜け！それが勝利への道だ。

●テキは強気か？弱気か？人格データや実績で各選手が個性あふれるプレーをするぞ。
●臨場感だ。実況中継機能。試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する、実況中継機能つき。
●球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化。
●14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加。
●プレイモードも4種類！ペナントレース・オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる。
●入った、入った、大歓声！BGMはFM音源対応。だから迫力抜群。

どリアル野球シミュレーション
PLAY BALL II プレイボールツー

HBS-G068D 標準価格6,800円

MSX2 2DD ©Sony Corporation/KLON

君はゴルフ会員券を買ったのだ。

有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現。細かいプレイ設定に4種のプレイモード。緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ。

4種の有名ゴルフクラブのシミュレーション
Membership Golf メンバーシップゴルフ

HBS-G069D 標準価格7,800円

MSX2 2DD ×2 ©Sony Corporation/KLON

◎まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ。
◎サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀞カントリークラブ――有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。
◎さぁイクゾ！臨場感たっぷりのプレイ。スタンス・グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実再現。
◎キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる。
◎多彩なプレーモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる。
◎グリーンいっぱいに広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群。

ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界ナンバー1。

血を吐くトレーニングに負けず、戦え、明日へ

●トレーニングモードで選手を鍛え、ウオッチ（観戦）モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ！

ファミリーボクシング
MSXタイトルマッチ

MSX2 MEGA ROM 2メガROM HBS-G066C 標準価格5,800円

©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

FUN FACTORY

© FUN PROJECT, INC. 1988

しりょうせんせん2

死霊戦線2 WAR OF THE DEAD PART 2

まだ悪夢から醒めてはいない…

原発ハイジャック！ 同時多発テロ！ 突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。
だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!! ふたたび甦える〝黄泉路〟の恐怖——そして、その影に立つ謎の男…。
人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ上に、戦闘は繰り広げられる。待ち受けるのは大迫力のクリーチャー群、
血みどろの謎のベールが 一枚また一枚と剝がされて行く時、君はまた新たなる伝説を目撃する。
シリーズ最新最強のアクションアドベンチャー大作「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

MSX はアスキーの商標です。

MSX2 3.5″2DDディスケット 2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 ●予価7,800円12月上旬発売予定

キャンペーン実施 特製ポロシャツを抽選でプレゼント！〈詳しくは商品マニュアルをごらん下さい〉

●PC-88版同時制作快調!!●

企画・制作…株式会社 ファン プロジェクト

●販売 nvc 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上
現金書留にてビクター音楽産業(株)までお申込み下さい。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お問い合せは平日12時から19時まで)

TAKERUでしか買えないものがある。

大小7つの惑星と1つの人工惑星から成るプシェード星系。行方不明の兄を捜すため故郷を後にするが、行く手には壮絶な戦いや、好奇心をそそる数々の出来事が待っている。戦力を維持するためには貿易をしなければならないが、相手はならず者ばかりだ。数々の武器と希望を満載して、大宇宙を舞台に冒険の旅は果てしなく続く。

■コスモス・コンピューター■MSX2(3.5"2DD)

ウォーニング

市販希望価格￥6,800　TAKERU価格￥4,800

12月上旬発売予定

SFウォー・シミュレーション&ロールプレイング

WARNING

コンストラクションソフトMSXマガジン編集部より続々登場！

R・P・Gコンストラクションツール

R・P・Gには大きく分けて、マップ上で4方向スクロールで展開されるものと、ダンジョンが舞台になるものと2つのタイプがある。「ダンジョン万次郎」はその名のとおり、ダンジョンが舞台のR・P・Gなんだけど、そのダンジョンを自分の好きなように作れるというわけだっ――！作り方もカンタン。上から見た図、つまり二次元でマッピングしたものが、ゲームの時には自動的に奥行きのある3Dに変換されてしまう。もちろん敵キャラだってエディットできるんだ。MSXマガジン編集部ではこの「ダンジョン万次郎」で作ったR・P・Gを大々的に募集中だそうだ。君の才能をこの世に知らしめる絶好のチャンスではないかっ！

■MSXマガジン編集部■MSX2(VRAM128K)■3.5"2DD

TAKERU価格 ￥3,500　このソフトはMSXマガジン11月号が必要です。

TAKERU SHOP LIST

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	テンコードチェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	テンコードチェーン仙台本店	(022)225-5290
	テンコードチェーンDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(WIll 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
松阪	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	テンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

TAKERU事務局では、日・祭日・平日のPM6時以降、新作情報をテレフォンサービスしています。

052-824-2493

ブラザー工業株式会社

新事業推進室第1G TAKERU事務局

〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎(052)824-2493

東京営業所(03)274-6916　大阪営業所(06)252-4234

●武尊設置店募集中。詳しいことは上記のブラザー工業及び営業所にお問い合わせ下さい。

資料請求
MSXマガジ
12 月

MSX2+が、
より強力にパワーアップ!!
FM音源
BASICコンパイラ
標準搭載
SANYO
RENSHA CONTROLLER
MSX 2+ PERSONAL COMPUTER
WAVY 70FD
PHC-70FD
標準価格64,800円
三洋電機株式会社
●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL.06(443)5145
東京営業部:TEL03(836)3872 中部営業部:TEL052(582)6123 近畿営業部:TEL06(443)5140
北海道営業所:TEL011(271)6470 東北営業所:TEL022(267)3681 北陸営業所:TEL0762(38)9811
京滋営業所:TEL075(682)2341 神戸営業所:TEL078(682)0681 中国営業所:TEL082(243)9120
四国営業所:TEL0878(34)7699 九州営業所:TEL092(291)6270
●MSXは、アスキーの商標です。
資料請求券
MSXマガジン
12月号

WAVY 70FD
2DD
ついに、出ました。MSX2+(エム・エス・エックス ツー・プラス)。
これまでのMSX・MSX2との上位互換性を保ちながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、いよいよ登場です。しかも、WAVY70FDは、話題のFM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX2+です。
迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC(FM音源)搭載。
MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オクターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応のソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。
日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。
MSX2+仕様のWAVY70FDは、MSX-BASIC Ver 3.0とJIS第一水準漢字ROMの搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色表示のリアルなカラー静止画表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに装備。特に、WAVY70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているので、プログラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。
大満足の
ツープラス
MSX 2+

僕の芸術はガラクタで、作られる。

自由自在に画面でアート。あれもこれものよくばり機能が君の絵ゴコロを大満足させてくれるぞ。さあ、マウス片手に大傑作にチャレンジ!!

スピーディーお絵描きソフト

画楽多（ガラクタ）

よくばり機能満載.／

- 円も線もマウスの動きに素早く反応。これはもう、筆感覚。
- 方眼表示付きだから、正確な図形もラクラク、クリア。
- ミラー機能で万華鏡のようなデザインも可能。
- 絵の部分印刷は、ハガキやカード作りに大活躍。
- 絵の部分保存もでき、一度保存したら、どこでも呼び出しOK.!!

基本機能
- 解像度/512×212
- 色/512色中14色を選択
- スクリーントーン/ 7種類固定、ユーザー定義1種類
- 線種/4種類

作画機能
- 直線
- 連続直線
- フリーライン
- ボックス（四角形）
- サークル（円）
- スプレー/3種類固定
- ペイント
- ボックスフィル（塗り潰しの四角形）
- サークルフィル（塗り潰しの円）
- イレーサー/4種類､絵の部分消去
- ミラー/4種類組合せ可能

編集機能
- コピー（複写）
- 拡大・縮小
- 上下・左右反転
- 90°単位の回転
- ルーペ/拡大作図（ドット単位）
- クロマキー（色変更）

文字
- 文字種/英字・数字・平がな・カタカナ（ソフト内蔵）
  漢字・ロシア文字・ギリシャ文字・記号（JIS第1水準漢字ROM使用）
- 書体/4種類（ノーマル・斜体文字・影文字・袋文字）
- サイズ/任意

その他の機能
- ミラー/4種類（組み合せ可能）
- メニュークリア（メニューの消去）
- グリッド（方眼の表示と消去）
- パレット（色調合）
- アンドゥー（戻り）
- メニューチェンジ（メニューの移動）
- クリアスクリーン（画面の消去）
- カーソルの色変更
- ユーザートーン（オリジナルトーンの絵模様作成）

データ（ディスクのみ）
- セーブ（絵の全体保管、部分保管）
- ロード（絵の呼びだし）
- KILL（ファイルの削除）
- FILES（ファイル一覧）

印刷
- 全体印刷、部分印刷
- モノクロ印刷、カラー印刷

MSX2 ROM版 RAM 64KB、VRAM128KB以上、**定価7,800円**

●MSX2マークはアスキーの商標です。

和知電子機器株式会社

〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL.(03)255-7401

PRODUCTED BY・WACHI ELECTRONICS CO., LTD.

KONAMI
F-1体感
セッティングメニューは約2095万通り!
史上初、2人同時マルチプレイ可能!
3D画面が生んだ、この臨場感!
16戦勝抜きグランプリモード!
19,268色の美しいグラフィック!
コナミの MSX 2+ 専用ソフト第1弾
F-1 SPIRIT 3D SPECIAL™
©KONAMI 1988
MSX 2+ 専用(RAM64K VRAM128K以上)
3.5"2DD(ディスク2枚組)
♪MSX-MUSIC&ジョイハンドル対応
6,800円
11月19日発売
●MSX マークはアスキーの商標です。
●画面は開発中のものです。
もっとリアルに、もっとエキサイティングに——あの『F-1スピリット』が、話題のMSX 2+仕様で新登場/ビデオ表示機能・オーディオ機能などを飛躍的に向上させた新ハードの特徴をフルに活かして、ハイテックな夢の走りが楽しめる!! モードは全4種類。
MSX 2+の魅力を体験しよう/ THE NEW MSX FAIR開催
楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、11月20日(日)から全国7ヶ所で開催の予定。みんなででかけよう!!
発売元 コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25
販売元 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル

KONAMI

近未来

ついに登場

●画面は開発中のものです。●MSXマークはアスキーの商標です。

「スナッチャーらしき男を
追いつめた！ 応援頼む……」
屑鉄処理＝ジャンカー本部に、
腕利きのジャンカー、ギブスンからの
緊急連絡が入った――
西暦2042年、狂気と退廃の街
ネオ・コウベ・シティを舞台に
繰りひろげられる衝撃のドラマ。
果してスナッチャーとは何者なのか？
いま、人類の存亡をかけて
スリルとサスペンスにみちた
捜査が始まろうとしている。

の衝撃。

サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER™

MSX2対応 3.5″2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付 9,800円
PC8801(SR以降)対応 5″2D(ディスク5枚組) FM音源対応(ステレオ) 8,800円

11月26日同時発売

コナミ・ゲームコレクション

懐かしのあのゲームこのゲームがパックに!

Vol.1 アクションシリーズ(特別2枚組) **Vol.2** スポーツシリーズ I
魔城伝説・オリンピック1など各5タイトル収録
MSX 対応 3.5″2DD(ディスク版)各4,800円 11月16日発売予定

Vol.3 シューティングシリーズ **Vol.4** スポーツシリーズ II
ツインビー・オリンピック2など各5タイトル収録
MSX 対応 3.5″2DD(ディスク版)各4,800円 12月15日発売予定

SNATCHER NEWS

1 店頭デモンストレーション展開中!

ただいま、全国的に『SNATCHER』店頭デモンストレーションを展開中！のぞけば、何かいいコトあるかも…お店へ急ごう!!

2 ゲームコレクションを当てよう!

『SNATCHER』を買ったら、パッケージの中に入ってる登録カードを送ろう！抽選で100名にコナミ・ゲームコレクションVol.1、Vol.2のうちのどちらかが当たるぞ!!締切は12月31日、当日消印有効。

3 サイバーパンク・フェスタ当選者発表!

★A賞・10万円商品券／小寺真宙(京都府) ★B賞・トランシーバー／渡辺ちぎり(大阪府)佐藤和雄(北海道)井元克直(鹿児島県)中山知信(岐阜県)苅田淳(福島県) ★C賞・レーザーガン／相楽弘治(福島県)佐々木武徳(宮城県)大賀英治(島根県)平田敦也(神奈川県)荒木孝太郎(長崎県)松尾正樹(香川県)佐藤昌徳(東京都)桔梗伸一(兵庫県)中島寛明(北海道)野川賢介(千葉県)以上

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区
本社:03-262-9110
関西地区
大阪:06-334-0399
北海道地区
札幌:011-851-3000
東北地区
青森:0177-22-5731
秋田:0188-24-7000
北陸地区
新潟:025-229-1141
四国地区
愛媛-松山:0899-33-3399
九州地区
福岡-天神:092-715-8200
福岡-大牟田:0944-55-4444
鹿児島-志布志:0994-72-0606

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

11月11日㈮発売
定価6,800円

MSX 2, MSX 両専用

MSX 2 RAM64K·VRAM128K以上
MSX RAM16K以上
♪ 2MROM

- 12人の個性派雀士が君を待つ!!
片山まさゆき氏原作のコミック『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のキャラクタが，状況や点数差によって，個性に合わせて展開を考えてきます.

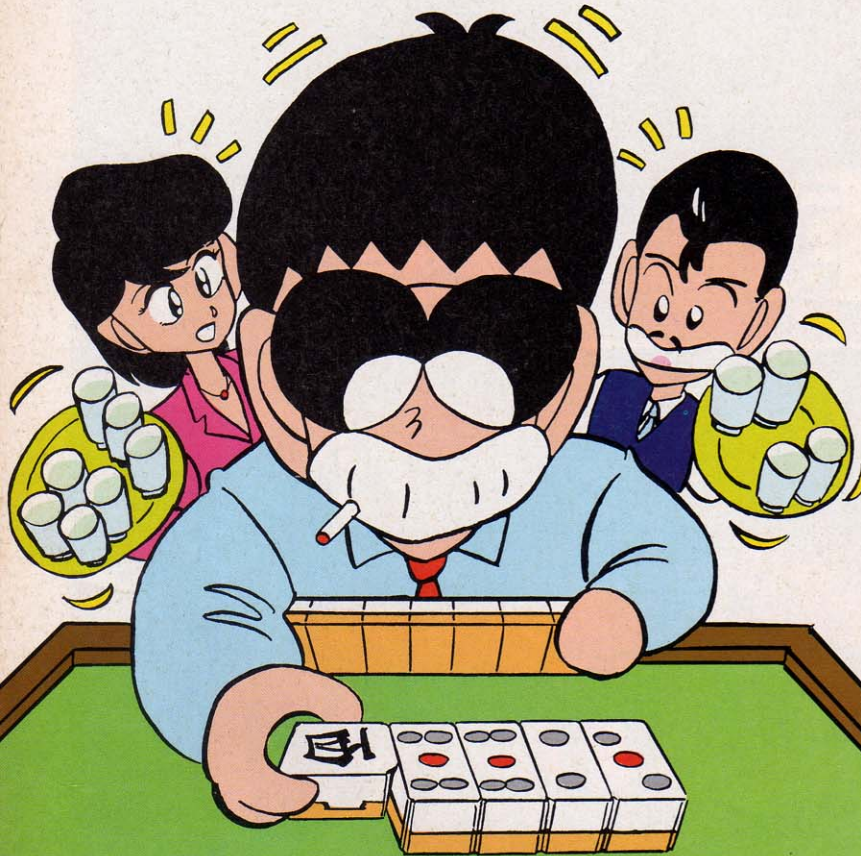
- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様.
①持杉　ドラ夫　②律見江　ミエ　③中島　ハコ　④謎のじいさん　⑤北家　拳士郎　⑥タコ宮内　⑦ゴッドハンド氏　⑧店野　真澄太　⑨オクトパシーふみ　⑩貧乏おやじ　⑪迷彩レディー　⑫クリスチーネ・M，の12人を用意.

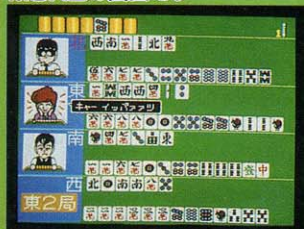
- MSX2用，MSX用の2種類の画面表示方式を用意してあります．さらに，MSX2の場合には，どちらの表示でもゲームをすることができます.

- P64からなる豪華マニュアル
初心者の方を含め麻雀がうまくなりたい人の為に持杉先生の麻雀教室を新たに編集しました．イラスト満載で，単なる麻雀入門とは一味ちがいます.

- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力測定機能)，初心者向け指導モード，オープンモード，オートモード付.

- ジョイスティックまたはジョイパットだけで操作できます.

- ♪ FM　PACを使用するとコミカルな効果音オリジナルBGM，さらにロン，チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます.

●MSX2の画面です

●MSXの画面です

▶バーコードナンバー
MSX自己中心派　4988649812016

株式会社ゲームアーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL：03(984)1136

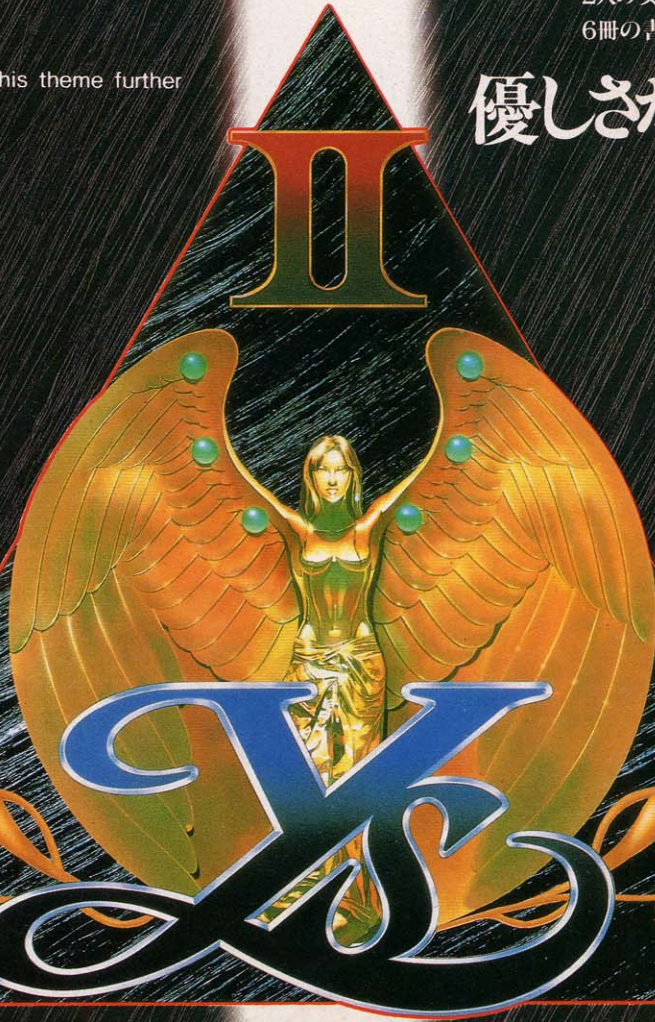
Falcom

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED
THE FINAL CHAPTER

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップしだ「イースII」。

新発売

イースII MSX2版発売!

3.5-2DD
3枚組

DISK 専用版
■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)

¥7,800

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。
TEL 0425(27)6501　FAX 0425(28)2714

闘魂（スピリッツ）だけでは勝てないものがある。

例えばモナコ。
ヨーロッパの歴史薫るモンテカルロの町並みを
700馬力のマシンが駆け抜ける。
16のサーキット中
最も狭く、最も曲がりくねったこのコース。
エンジンの低回転域が勝負の分れ道だ。
あらゆるデータをどう分析し、どう判断するか
熱い体の中で、頭だけがクールに働き続ける。
優れたテクニックと冷徹な判断力も必要だ。
チャンピオンはただ1人。
物語の幕はもう上っている。

★スタート地点

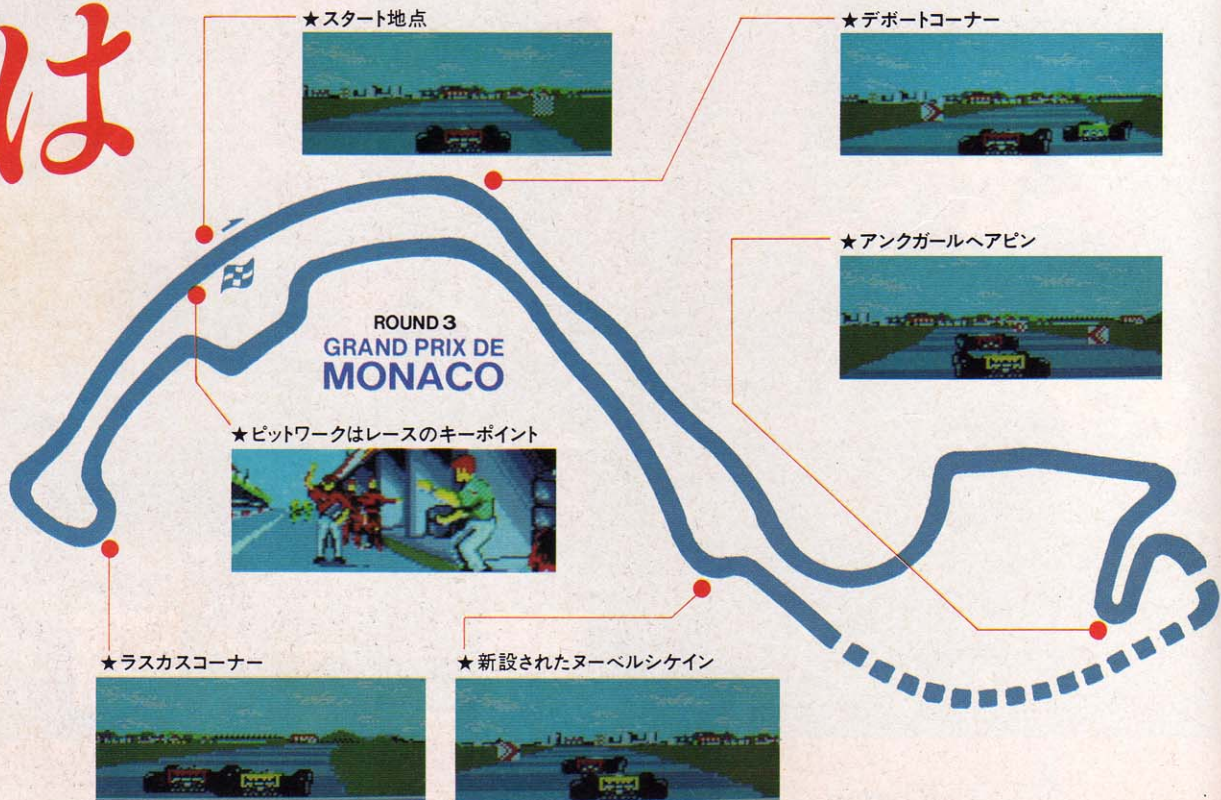
★デポートコーナー

★アンクガールヘアピン

ROUND 3
GRAND PRIX DE
MONACO

★ピットワークはレースのキーポイント

★ラスカスコーナー

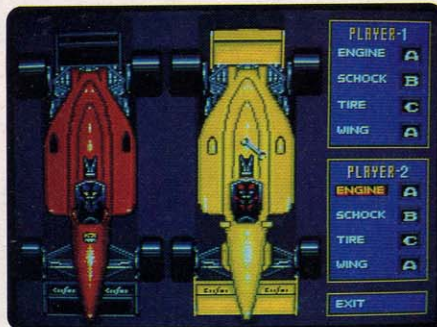
★新設されたヌーベルシケイン

T&E SOFT®

Produced by
T&E SOFT
RACING TEAM

'88 F1 GRAND PRIX RACING COURSE.

ROUND 1 ● BRAZIL・GP
ROUND 2 ● SAN MARINO・GP
ROUND 3 ● MONACO・GP
ROUND 4 ● MEXICO・GP
ROUND 5 ● CANADA・GP
ROUND 6 ● U.S.A.・GP
ROUND 7 ● FRANCE・GP
ROUND 8 ● BRITAIN・GP
ROUND 9 ● GERMANY・GP
ROUND 10 ● HUNGARY・GP
ROUND 11 ● BELGIUM・GP
ROUND 12 ● ITALY・GP
ROUND 13 ● PORTUGAL・GP
ROUND 14 ● SPAIN・GP
ROUND 15 ● JAPAN・GP
ROUND 16 ● AUSTRALIA・GP

好評発売中!

MSX2 RAM64K以上/VRAM128K以上
3.5"2DD・2枚組……¥7,800

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。
★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
★疑似3D表示*による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
★ MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

*T&E SOFTでは、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています
*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン

●コンピュータ室で
キース:「ソフィア、ラクーンと交信できたかい?」

OUTLINE OF STORY “PSY-O-BLADE”

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。
二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にバーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた。
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた。
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた。
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を招くことになる。
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ“ラクーン”が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路侵入　ニューロ・サーキット破損………
太陽系消滅まであとわずか………」
最後のカウントダウンが始まる。

●「誰だ。くっ、苦しい。」キース危し!

宇宙で…巨大な陰謀が渦巻く。

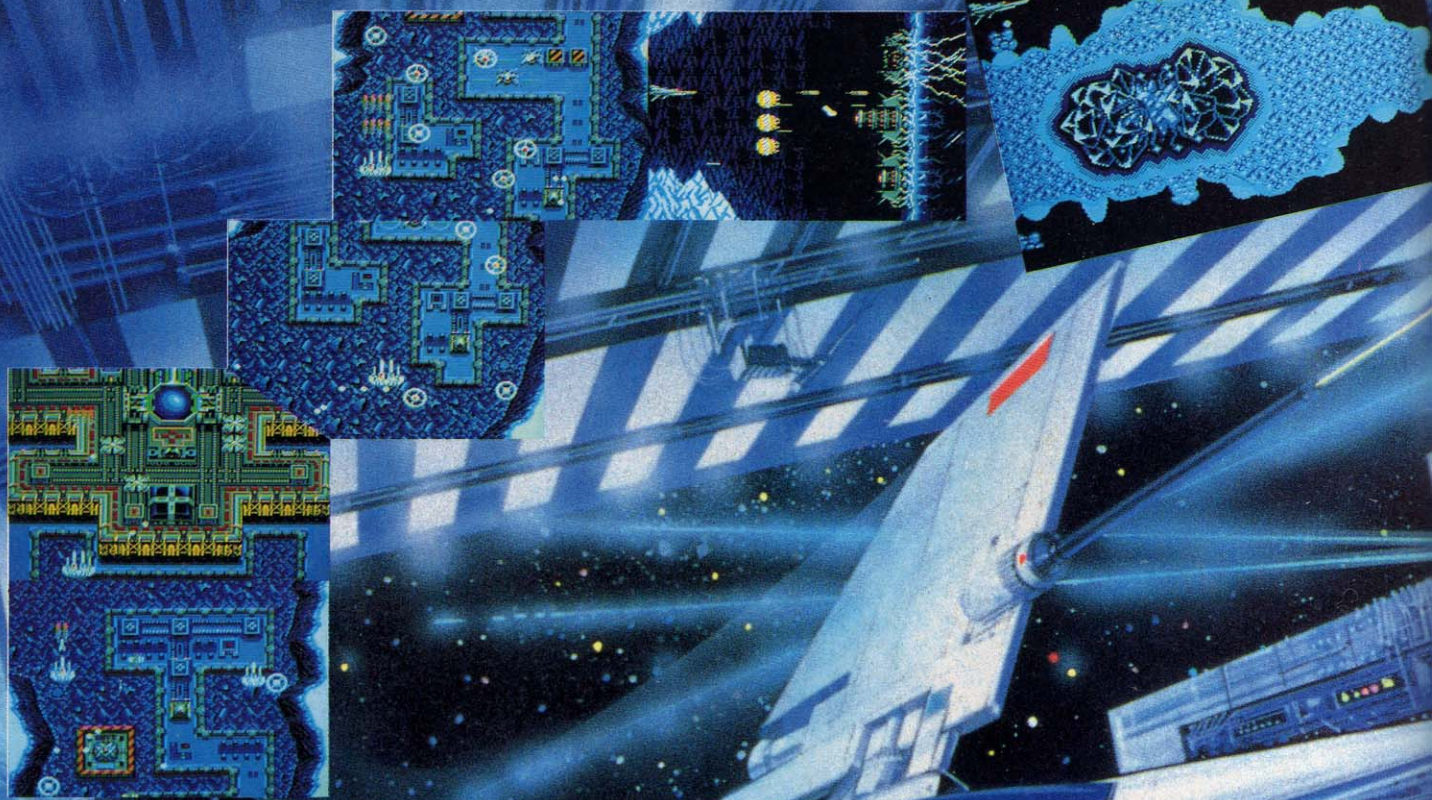
太陽系消滅まであとわずか。

●「しまった!みつかってしまった!!」

SPECIFICATION

★“画面数”という言葉は死語になる。“全100シーン”を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC-88SR:サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
MSX2　:♪MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC-98V　:サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo　:FM音源対応のステレオサウンド。
FM77AV:繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。

●「出ろ、尋問する。」

●「検問だ。うまく通り抜けなければ…。」

T&ESOFT®
画面は開発中のものです。
STORY
かって「ストーミーガンナー」を駆使した「レイドック作戦」の成功でギルセン軍との戦いに終止符を打った銀河連邦は、永遠の平和を獲得した。ところが……平和の存続を脅かす存在が、全く予期せぬ形で出現した！　辺境の惑星が突然消滅したのだ。それが空前絶後の侵略のプロローグだった。その侵攻は加速度的で、再結成した連邦宇宙軍の反撃も敵の圧倒的な攻撃力の前では無力だった。人類の命運をかけて、二機の「ストーミーガンナー2」が不気味に口を開けたブラックホールに向けて発進した。銀河史に残る最大最後の戦いの幕が、ここに切って落とされたのである。

結着。
とどめ

MSX 2+ 専用 11月19日発売!

レ・イ・ド・ッ・ク

LAYDOCK 2
LAST ATTACK

PROPAGANDA

★MSX2+専用の新次元シューティングゲーム。
★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して1ドット単位のスムース・スクロールを実現!! 緻密に書き込まれた地形マップ・グラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
★縦スクロール面・4ステージ、横スクロール面・4ステージ、2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・2ステージ、なんと12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面・?ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。
★2機のストーミーガンナー2(自機)で出撃することにより、2人プレイ可能。ドッキング・エネルギーが高まると、縦横2種類の合体でさらにパワーアップ。
★シューティング・ゲームにRPG的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティング・ゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
★ストーミーガンナー2のレベルは、ディスケット、PAC、♪FM-PACのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
★ストーミーガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプション・ウェポンを装備(1人プレイ時においても、すべてのオプション・ウェポンが装備可能)。さらに縦合体、横合体でオプション・ウェポンがパワーアップ。
★MSX2+の持つ自然画モード(19,268色表示)に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
★オープニング、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気を盛り上げる。
★MSX-MUSIC(FM音源)対応のBGMは全部で10曲。もちろん内蔵PSGにも対応。
★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。

MSX 2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上) 専用
3.5"2DD・2枚組……¥6,800

開発・発売/(株)ティーアンドイーソフト
販売元/松下電器産業株式会社 パナソフトセンター

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No 19 請求券 Mマガ 12月号

爆烈！MSX2+ハリケ

もうこの進撃は誰にも止められない!!

2+対応ソフトもガンガン出る！

ミステリーAVGの新シリーズ
事件の鍵となるタロットカードの示す意味は？

●リバーヒルソフト
12月発売予定
¥9,800
2+用ディスク付！
自然画で2+対応
MSX2 (3.5"2DD)
©リバーヒルソフト

ゼビウス
●ナムコ
©NAMUKO
アーケードで一世を風びしたあの興奮がよみがえる！
新MISSIONの追加で2倍のおもしろさ。
¥6,800
MSX2 (2MROM) 12月発売予定

ラストハルマゲドン
●ブレイングレイ
©BRAIN GRAY
MSX2 (3.5"2DD)
¥7,800 発売中
主役はモンスター地球征服をねらうエイリアンとの壮絶な戦いが始まる。
本格RPGのダイゴ味！

●スキャップトラスト
スターシップランデブー
女性乗組員しかいない謎の宇宙船、何のためにキミを誘い込むのか。
¥7,800 発売中
MSX2 (3.5"2DD)
縦横スクロールと自然画で2+対応
© SCAP TRUST ©ARK LIGHT

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】
●T&Eソフト
12月発売予定
¥8,800
全編アニメーションA.V.G. ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音
MSX2 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
©T&E SOFT

激走 ニャンクル
かわいい ファミクル 一家が繰り広げる過酷でスリルあるホバークラフトレース
●パナソフトセンター
自然画で2+対応
MSX2 (3.5"2DD)
¥6,800 発売中
©Panasoft／BIT²

麻雀ゲーム 自己中心派
MSX MSX2 (2MROM)
¥6,800 発売中
片山まさゆきのギャグマンガ原作の爆笑ギャグ麻雀。
●ゲームアーツ
©片山まさゆき／講談社・ヤングマガジン
©GAME ARTS／YELLOW HORN

きまぐれオレンジ☆ロード
MSX2 (3.5"2DD)
¥7,800 12月発売予定
原作とアニメ版をミックスアレンジ。ゴキゲンなヒット曲をB.G.Mに素敵なアドベンチャーゲーム。
●マイクロキャビン ©まつもと泉 集英社・日本テレビ・東宝

真・魔王ゴルベリアス
変幻3画面方式。スピーディーなアクション性と数々のリアルタイムトラップ。
●コンパイル
¥7,800 年末発売予定
縦横スクロールと自然画で2+対応
MSX MSX2 (3.5"2DD)
©COMPILE

マスターオブモンスターズ
8ビット機最強のアルゴリズム／ファンタジーウォーゲーム
●システムソフト
MSX2 (3.5"2DD)
自然画で2+対応
12月発売予定 価格未定
©SYSTEM SOFT

2人でやるから2プラス!!

マルチプレイヤーケーブルをつなげば、2台のMSX2+でゲームセンターさながらのバトルを展開できるぞ！
マルチプレイヤーケーブルはコナミから発売されます。

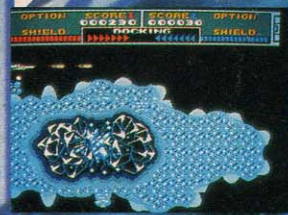
MSX2+ 3.5 2DD 2枚組
11月19日発売 ¥6,800
発売元 コナミ株 SW-M007
販売元 松下電器産業株パナソフトセンター
©KONAMI

2+専用

超ヒット作「F1スピリット」がMSX2+の登場で、極限の体感をプラスして甦る！
コーナリングのとき、画面が横スクロールし、背景がブッ飛んでゆく超迫力！
3Dレーシングの興奮を味わえ！

ワープロソフト、FM音源搭載のMSX2+マシン

パナソニック
MSX2+パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円

MSXは、アスキーの商標です。

これでも中キャラだぜ！

2+専用

レイドックシリーズ遂に完結！

MSX2+の機能をフルに使った究極のシューティング体験。縦、横、斜めぐるんぐるんスクロールでエキサイト。12画面の超巨大母艦に驚かく。最大最後の戦いが始まる！

MSX 2+ 3.5″2DD 2枚組 11月19日発売 ¥6,800 SW-M005
発売元 ㈱ティーアンドイーソフト
販売元 松下電器産業㈱パナソフトセンター
©T&E SOFT/MATSUSHITA

LAYDOCK 2 LAST ATTACK

シンセサウルス
君も今日から作曲家
FMサウンドでノリまくれ！
●Bit² ©BIT²
MSX (ROM)
発売中 ¥6,800

FM Pana Amusement Cartridge ¥7,800

♪MSX MUSIC対応ソフトも楽しいぜ！

集れ！
会場はここだ！
生フロッピーを持って参加しよう！

THE NEW MSXフェア開催
ソフトハウスの有名人ぞくぞく大集合!!

MoJi MoJi体験コーナー
A1WXのすぐれたワープロ機能を使って文字遊び
ハンディープリンターを使ってさまざまな文書印刷。2プラスの本格派ワープロ機能を体験できる。

スーパーゲーム体験コーナー
LAYDOCK 2 やF1 SPIRIT 3D SPECIALの2プラス専用ゲームは、もちろん
MSX2プラス対応ゲームやFM音源対応ゲームも超新作約20タイトル体験できる

超自然画体験コーナー
19,286色モードの自然画と世界のトップクラスのアーティストのCGを
MSX2プラスのスクロール機能も組み合わせデモンストレーション

ゲーム大会
MSX2プラス専用ゲーム2タイトルを使って
のゲーム大会！予戦を勝ち抜いて決勝ステージへ進め!!
LAYDOCK 2 F1 SPIRIT 3D SPECIAL

プレゼントも満載！
参加者全員にシールカレンダーとMSX小冊誌！抽選で、なっなんと
豪華スタッフジャンパー、テレカなどなど…
プレゼントは盛りだくさん用意してあるぞ！

占いの部屋
コナミの占いセンセーション
なんと凄い占いソフトの登場だ〜あ！
この部屋へ入った瞬間から、
君の未来が見えてしまうかも！
※占い特製用紙にプリントして持ち帰りOK

おもしろデジタイズコーナー
フロッピー持参の人は、ビデオカメラで撮った君の顔や、あこがれのゲームデザイナーと一緒のひとコマを超自然画19,286色にデジタイズしてもらえるぞ〜！
※当日会場でのフロッピー販売も予定しています。

ステージ
ソフトハウスや雑誌社など、参加各社がプレゼントやクイズなど盛りだくさんのメニューで、
一日中楽しいステージを繰り広げるぜ！君も参加しようネ。

イベント・スタッフカード
スタッフジャンパー

Pana Amusement EVENT-STAFF
イベント・スタッフ大募集
スタッフカードをその場で発行!! 春からのイベントでの特典や楽しい事が……

場所	会場	日程	時間	電話番号
札幌	そうご電器 YES	11月20日(日)	10:30〜17:00	☎011-214-2850
東京	新宿スタジオ アルタ	12月11日(日)	11:00〜18:00	☎ 03-350-1290
名古屋	テクノ名古屋	11月23日(水)	10:00〜17:00	☎052-581-1241
大阪	ABC エキスタ	12月25日(日)	10:00〜17:00	☎ 06-348-0001
神戸	せいでん 三宮本店南館	12月27日(火)	10:00〜17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY	12月 4日(日)	10:00〜17:00	☎082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店	11月27日(日)	10:00〜17:00	☎092-781-7131

〈主催〉 T&E/コナミ/Panasonic
〈協賛〉 アスキー、イーストキューブ、エニックス、ゲームアーツ、コンパイル、システムサコム、システムソフト、スキャップトラスト、ナムコ、テクノソフト、パナソフトセンター、BIT²、ビクター音楽産業、ブレインクレイ、マイクロキャビン、リバーヒルソフト
(アイウエオ順) MSXマガジン、MSX FAN

なんと3.5″FDが付いて3,000えん

A1WX専用（ワープロ編）VHS〈45分〉
オペレーション ビデオ マニュアル
★このビデオを見ればワープロはすぐにマスターできる！
オペレーションビデオマニュアルでは、電源の入れ方から、入力方法、編集、印刷までを年賀状、宛名管理、リフィル印刷、AVラベル印刷などの豊富な実例をもとに徹底解説。
★君のカードが、ポップになる！
付属の3.5″FDには、クリスマスカードや年賀状(89'版)、暑中見舞用のグラフィックデータ満載！このデータを使えば簡単にポップな文書ができあがる。
〈発売元〉ミリオンエンタープライズ「A1WXビデオ係」 TEL.0482−22−8173

実力がホイホイつくクライ

大ヒット中「ウルティマ」シリーズにNEWS。

完全リメイク化、第1弾
ウルティマI
―The First Age of Darkness―

コンピューター史上の出発点ともいうべき作品「ウルティマI」を完全にリメイクしてお届けする自信作。原作者ロード・ブリティッシュ自身がリメイクしたUltimaIを移植したものです。セリフは完全日本語化し、グラフィックも全面改良。もはや追随するものはない。

悪の魔道士モンデインは「邪悪の石」を創り上げようとしていた。ブリタニアの暗黒時代のはじまりである。そこで、キミは単身ソーサリアを旅し、クエストを解決しながら王女を救い、モンデインに打ち勝たなければならない。

12月21日発売

- ●PC9801 5'2DD/M68F5553
- ●PC9801 3.5'2DD/L68F5553
- ●PC88VA 5'2HD/F68A5553
- ●MSX2 3.5'2DD/L68Y5553
- ●PC8801SR 5'2D/M68R5553
- ●XI Turbo 5'2D/M68J5553

各¥6,800(特製マップ付)

「超ベストセラー「ウルティマIV」に新しいラインナップ!

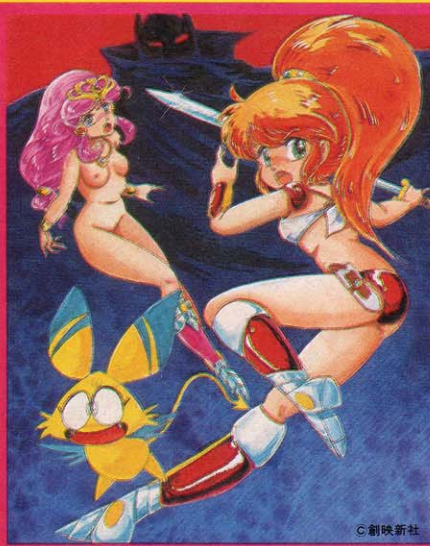
X-68000とPC88VAのすぐれた機能を生かすようにつくられた「ウルティマIV」が誕生。画面モードには最大768×512のフルグラフィックモードを使用し、FM音源にも対応できる。ますます迫力を増した究極のRPGを楽しんでいただきたい。

平和が訪れていたブリタニア王国に再び破局の危機が…。 今、国を救えるのは、あらゆる徳を身につけた聖者のみだ。そこで、キミはその聖者になるべく旅に出る。〝徳〟を高め、3つの原理と8つの徳の関係を解明しながら。

TM& © Richard. A. Garriott

12月21日発売

- ●X68000 5'2HD 2枚組/F98H5551/¥9,800
- ●PC88VA 5'2HD 2枚組/F98A5551 ¥9,800

(各特製マップ、アンク付)

人気ビデオ「くりいむレモン」の映像をリアルにゲーム化!

成人向

SF・超次元伝説ラル

ラル王家代々に伝わるリバースの剣を手に入れると全宇宙が支配できるという。魔王ラモー・ルーの悪の手が女王に迫る。キミは早速ラモー・ルーの宮殿へ行き、囚われの身となった王女ユリアを救い出すのだ…。

アッという間に虜になる秘密とは

- ■独立2画面表示+アニメーション処理
- ■感情移入しやすい対話型コマンドシステム
- ■3次元迷路プログラム採用

© 創映新社

11月21日発売

- ●FM77 3.5'D/L78M5114 ¥7.800
- ●FM7 5'D/M78M5114 ¥7.800

ポニーキャニオン ショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の 1.ソフト名 2.機種名 3.メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい。

現金書留の場合
ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい。

郵便振替の場合
お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい。

※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間程)お待ち下さい。クロネコヤマト便でお届けします。送料無料です。

※お願い:商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

マックス・ゲーム大行進!!

みるみるうちにスーパー名人になれる!〈楽して強者になれるコツを取得しよう〉

雀聖流 阿佐田哲也のA級麻雀

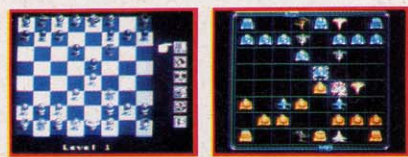
実戦向4人麻雀のこのソフトで、阿佐田氏の愛弟子になろう。ポン、チーなど音声の合成機能が働くので雰囲気はいつもクライマックス。全国大会→世界大会→銀河系大会という王位戦で腕ならしをすれば、もはや敵はいないだろう。

- ■阿佐田氏のアドバイス付。
- ■同じ配牌でなんどでも対戦できるリピート機能付。
- ■なんと! おまけゲームが2つも付いている。

12月21日発売

●MSX2(※128KBのVRAMが必要です。)/R58Y5151/¥5,800

ケンペレンチェス

楽しみながら上達できるように、駒は3種。通常型、戦闘機・戦車などのバトルモード、魔法使い・戦士などのファンタジーモード。入門者、中級者から上級者の方まで、各レベルに合った対局で誰でもグレードアップが可能だ。

確実にレベルアップを約束する機能とは

- ■コンピュータ思考による一手
- ■再現
- ■棋譜表示
- ■盤面反転

12月2日発売

●MSX2(※128KBのVRAMが必要です。)/R55Y5152/¥5,500

得意戦法を持った手ごわいキャラクターと対局し、実戦向きの「詰将棋」40題と「次の一手」20題をクリアしよう。入門者も有段者もたちまち実力アップ間違いなし。谷川氏の判定付。

- ■手戻しと再現
- ■セーブとロード
- ■盤面反転
- ■棋譜入力

好評発売中

●MSX2/R55Y5110/¥5.500
●PC88/M78C5110/¥7.800
●FAM/R55V5914/¥5.500

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

札幌支店/011-232-5151 仙台支店/022-261-1741 東京支店/ 03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/ 06-541-1971 広島支店/082-243-2915 福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/03-222-1431

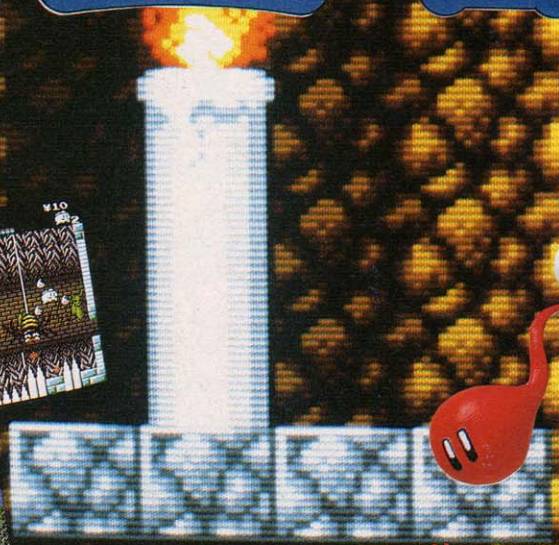
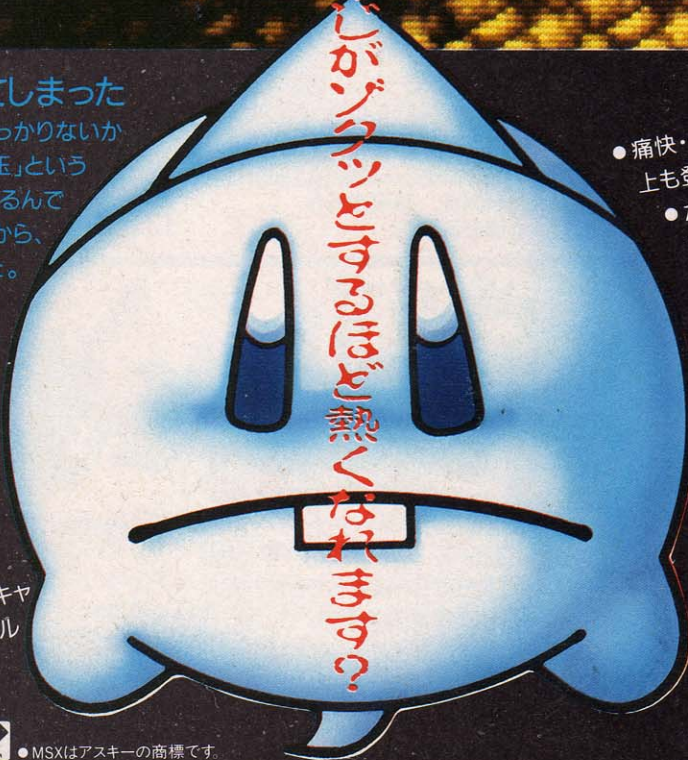
痛快コミカル・アクションゲーム

幽霊君

純粋にアクションを楽しみたい方へ。

●各面の中ボスをやっつけろ。

●デカキャラを倒せば面クリア。

背すじがゾクッとするほど熱くなれます?

ある時突然「幽霊」になってしまった

「幽霊君」は大あわて。以前の記憶もすっかりないからさあ大変。そこへ現れた「おちょコ玉」という「魂」が、「地獄に仲間が捕らわれているんです。助けて下さい」なんて言うもんだから、話がますますややこしくなってきた。自分のことだけで手いっぱいなのに……。でもなにかありそう、閻魔大王に会えばなにかわかるかもしれない。そう思った「幽霊君」は「おちょコ玉」をお共に地獄へ……。

★ゲーム史上初の特殊攻撃「バック・アタック」で敵キャラをブチのめせ!!

●MSX2の各アクションゲーム・キャラの中でも、幽霊君のハイ・レベルな動きは一見の価値あり。

●痛快・愉快なザコキャラは次から次へと30以上も登場する。

●ただでさえ攻略多難なデカキャラが全部で15種。

●MSX2の機能をフルに活用した、美しいBGMとグラフィックが盛り上げる各ステージは大迫力!!

●全7ステージ。各ステージが20面構成で、ボーナス面が2面用意されているので、ななななんと、合計154画面。

※このソフトはMSX2専用で、MSXでは遊べません。
※ジョイスティック(2トリガー)でも遊べます。

MSX2専用 2メガBIT ROM VRAM128K以上
定価6,800円
近日発売予定

MSX2 MEGA ROM ●MSXはアスキーの商標です。

SACOM AMUSEMENT CLUB (SAC) SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

ノヴェルウェアテレホンサービス……TEL.03-635-5147
ユーザーサポート……………………TEL.03-635-7609
電話によるお問い合わせは、月~金AM10:00~PM5:00の間、お受けしております上記以外のお電話はご遠慮下さい。

株式会社　システム　サコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16
両国桜井ビル4F

PHANTASIE II

ファンタジーII
——フェロンラの章——

A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING QUEST

邪悪に満ちた暗雲が、いま鼓動を始める。

11月25日新発売!!

ファンタジー
—ジェルノアの章—
MSX2 専用
3.5″2DD
¥9,800
好評発売中!!

ジェルノア島の南にある美と魔法の島フェロンラ。かつては貿易と工業、強大な海軍力で栄えたこの都市も、今ではそのおもかげすらなかった。40年前に不気味な雲が島全体をすっぽりと覆ってからというもの、誰一人として島を渡った者はいない。しかも、悪の魔術師ニカデモスが支配しているという。悪魔に支配され、不気味に静まりかえるフェロンラ。そこでキミを待つものは、強力な敵と難解な謎。本格派ロールプレイングファンを興奮の渦に巻き込んだ「ファンタジー」。そして、今ここに装いも新たに登場する待望の新ストーリー「ファンタジーII・フェロンラの章」。邪悪な意志に満ちた暗雲の中へ、キミは足を踏み入れる。

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

MSX2専用
¥9,800

ファンタジー・ジェルノアの章をお持ちの方は、作り上げたキャラクターをファンタジーIIに移し、新たな冒険を始めることができます。

3.5″2DD(2枚組)
VRAM128K　RAM64K
1ドライブで動作します。
MSXはアスキーの商標です。

通信販売を行っております。ご注文の際には、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申し込み下さい。なお、当社はスピーディな宅急便でお届けしています。送料無料。

BOTHTEC
ボーステック株式会社
〒156 東京都世田谷区用賀2-28-18
TEL 708-4711

勇者よ
闇の時流を斬り裂け!

真・魔王ゴ

様々な視点から表現可能となった
変幻3画面方式。

スピーディーなアクション性と数々
のリアルタイムトラップ。

多彩な会話と奥の深いシナリオ。

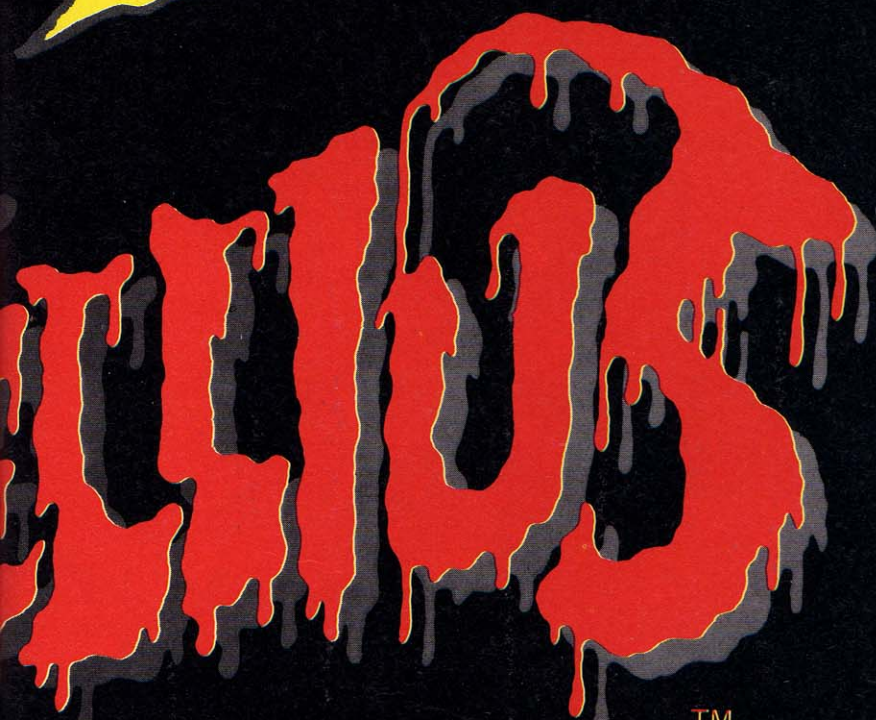
MSX版、セガ版のものより全てに
おいてグレードアップ。

開発部ミーティング会議

MSX2 MSX2+ VRAM 128K MSX AUDIO 対応

ルベリアス

のーみそコネコネ
COMPILE

年末発売予定

数々の
設定書類の山

新しい
敵キャラたち

1987年夏
ＭＳＸ版
発売

1988年夏
SEGA mkⅢ版
発売

TM

2DD 3枚組 ¥7800

SUPER BIO-CYBER SHOOTING
アレスタ
ALESTE

絶賛発売中!!

MSX2 MEGA ROM

VRAM128K

¥6,800

アレスタ
ミュージックテープ

アレスタミュージックテープ発売。定価1980円!通販で買え。送料200円わすれると泣いちゃうぞ。スタジオ録音されたシンセサイザーヴァージョンで君も電脳音楽体験。

株式会社 コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交1005号
Phone：082-263-6006 Fax：082-263-6049

Disc station ディスクステーション ＃1

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD 2枚組 ♪ 好評発売中 ¥1980

1. MSX2+情報第一弾
2. アレスタ(DS＃1 オリジナル) ゼビウス(ニューバージョン SCRAMBLE)
3. ぎゅわんぶらあ自己中心派徹底紹介

ゲームアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派
ナムコ	ゼビウス
ブレイングレイ	ラストハルマゲドン怪獣図鑑
MSXマガジン	ショートプログラム
コンパイル	魔王ゴルベリアス／アレスタ
MSXFAN	ワイドレンジ　リフレクション
パナソフトセンター	写真画

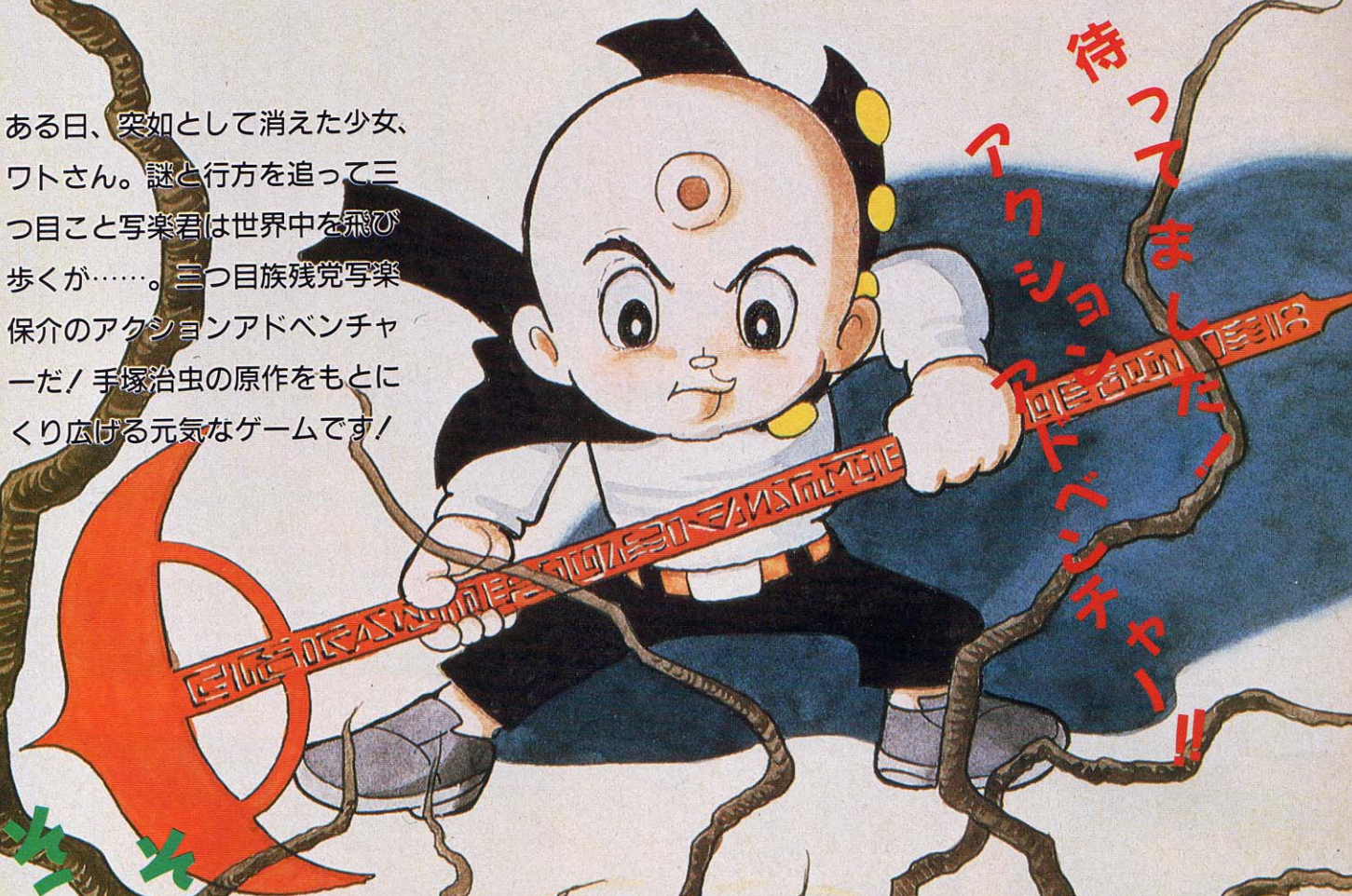
11月18日そして、日本。

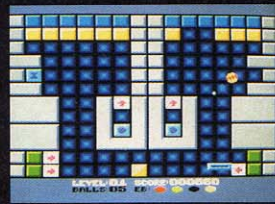
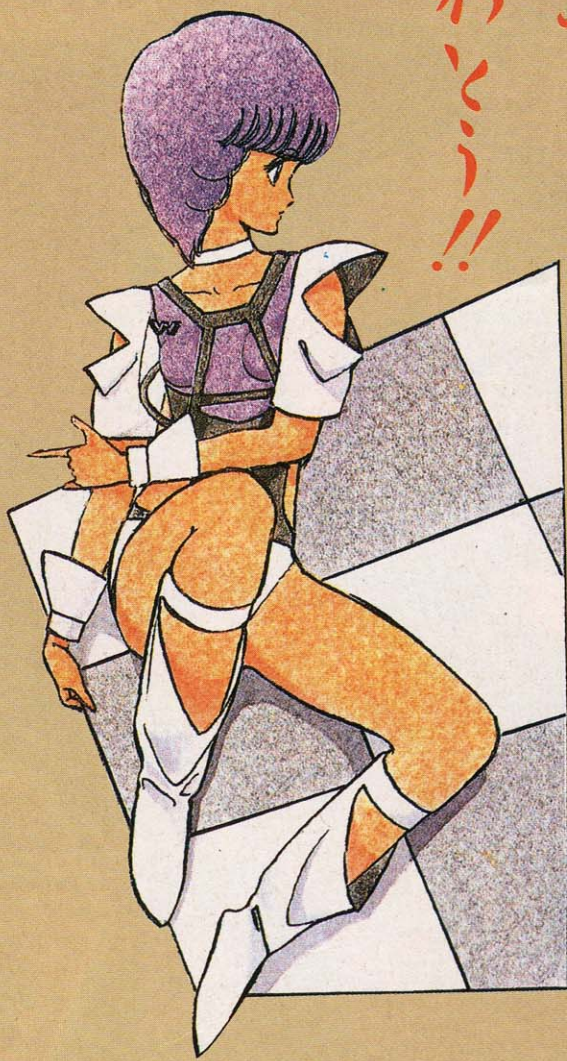
ソ連で生まれ、ヨーロッパをそしてアメリカを興奮のるつぼに巻き込んだあの「テトリス」がついに日本に上陸する。世界中でこのゲームのおもしろさを知らないのは日本だけだ。

——11月18日、日本は熱狂する。——

PC-8801シリーズ・X-1シリーズ
PC-9801シリーズ・PC-8801VA専用
X68000・MSX2専用・FM77・FMR-50

「テトリス」ゲームクイズ実施中。
11月4日から「テトリス」ゲームクイズを実施しています。詳しくはパソコンショップ店頭にあるチラシをご覧ください。

ビー・ピー・エス　担当/吉田・南部
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル4F TEL045-931-0151

GA夢 ガム
白熱
もえるぜっ！
12月1日
全国一斉発売！
中華
CHU
KA
幽玄な水墨画をバックに飛びかう極彩色のキャラ達。ゲームセンターで人気沸騰のあの「中華大仙」が今、MSX2に強烈デビュー！仙人の弟子、マイケル・チェンはギョーザ、マージャン牌らを相手に今日も今日とて修業の身。火竜、分身などのパワーup法術をマスターし打倒巨大BOSSキャラだ!!さあっ燦然と輝く「中華大仙」の星をうばいとれ!!
コミカル横スクロールシューティング
鮮烈
あざやかグラフィック！
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
MSX2専用, 要VRAM128KB, 3.5"2DD, ¥6,800
© TAITO CORP.
※ MSX はアスキーの商標です。

かんげきっ!
歓喜
大仙
TAI
SEN
中華大仙ゲーム大会
発売前にゲーム画面が見れるぞ!
下記ショップにてゲーム大会を実施します。
11月19日(土) 上新電機 さんのみや1ばん館
TEL 078-231-2111 担当:和田(わだ)
11月26日(土)・27日(日) J & P 渋谷店
TEL 03-496-4141 担当:堂谷(どうたに)
シューティングだっ!
迎撃
ブロックブレイカー
オランダ生まれの縦スクロールブロック崩し。2人同時プレイも出来る!全国絶賛発売中!!
BREAKER
MSX2専用, 要VRAM128KB, 3.5"2DD, ¥6,800
株式会社ホット・ビィ
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本3号ビル内
☎03-361-4063
資料請求券
MSXマガジン

さ・よ・な・ら
夢戦士。
感動を、
ありがとう!!

ウイングマンそして、その仲間達！君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く！

ポドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ポドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦しながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。ナースはとうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが…。さあ負けるなウイングマン。

MSX2専用3.5インチ2DDディスク版

♪MSX MUSIC対応

価格7,800円

MSXマークはアスキーの商標です。

好評発売中!

PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR、PC-8801FE/MA2
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組……………………¥7,800

DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

手に汗にぎる!エンターテイメントR・P・G!

邪教の教祖・大神官ハーゴンの陰謀をたたきつぶせ!!

■スタッフ
モンスターデザイン/鳥山明
シナリオ/堀井雄二
音楽/すぎやまこういち
プログラム/㈱チュンソフト
企画制作/㈱エニックス

MSX 2メガROM RAM16K以上
MSX2 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
各¥6,800

MSX2専用 絶賛発売中!

(仏陀の聖戦) GANDHARA

ガンダーラ

東洋のバイブレーションを受けよ!

シナリオ・イラスト/槇村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク2DD(2枚組)

絶賛発売中!! ¥7,800

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)……¥7,800

■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801mkII SR/
PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/
FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用……¥7,800
5インチディスク2枚組

■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用)2ドライブ専用……¥7,800
3.5インチディスク2枚組

ワールドゴルフII

構成・プログラム/村守将志
イメージグラフィック/真島真太郎
音楽/すぎやまこういち

パパも夢中!

スポーツ・シミュレーション・ゲーム

●アマチュア→国内プロ→世界トッププロとプレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
●トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール!トーナメントモードでは、なんと合計100人のゴルファーが登場!
●ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。ズームアップ機能付。
●賞金制度と資格制度あり。

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上 3.5インチディスク(2DD)

絶賛発売中!! ¥7,800

■PC-8801FA/MA/FE/MA2
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組……¥7,800
■PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)……¥7,800
■PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組……¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組……¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)……¥7,800

販売元 Konica コニカエニックス株式会社

発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

マイクロキャビン®

Photo by Katsuhiko Tokunaga

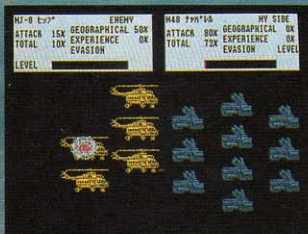
このすべてが君の支配下だ。

シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない!!
ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。
戦略方法は君の腕次第で感動のクライマックスへ。

1.プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2.1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3.世界各国の主要兵器121種類。
4.S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。

シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

■発売間近!!■
2メガロム・S-RAM付　¥8,800
■バーコードナンバー■:4988608 851803

■好評発売中■
MSX2 ディスク版
(3.5"1DD/マップエディタ付)····¥7,800
■バーコードナンバー■:4988608 711428

アドベンチャーゲーム

〜さよなら、そして…〜

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

■好評発売中■

MSX2 ROM版(4メガロム)‥‥¥7,800

■開発進行中■

MSX2 DISK版(3.5″2DD)‥‥‥¥7,800

■バーコードナンバー■
ROM版：4988608 825804、DISK版：4988608 825446

MSX MUSIC対応FM音源
(内蔵PSGにも対応)

●テレカサイズステッカー(4枚)、
オリジナルポストカード付
●結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

好評発売中

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

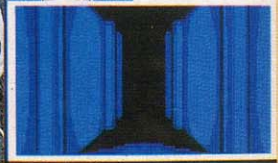
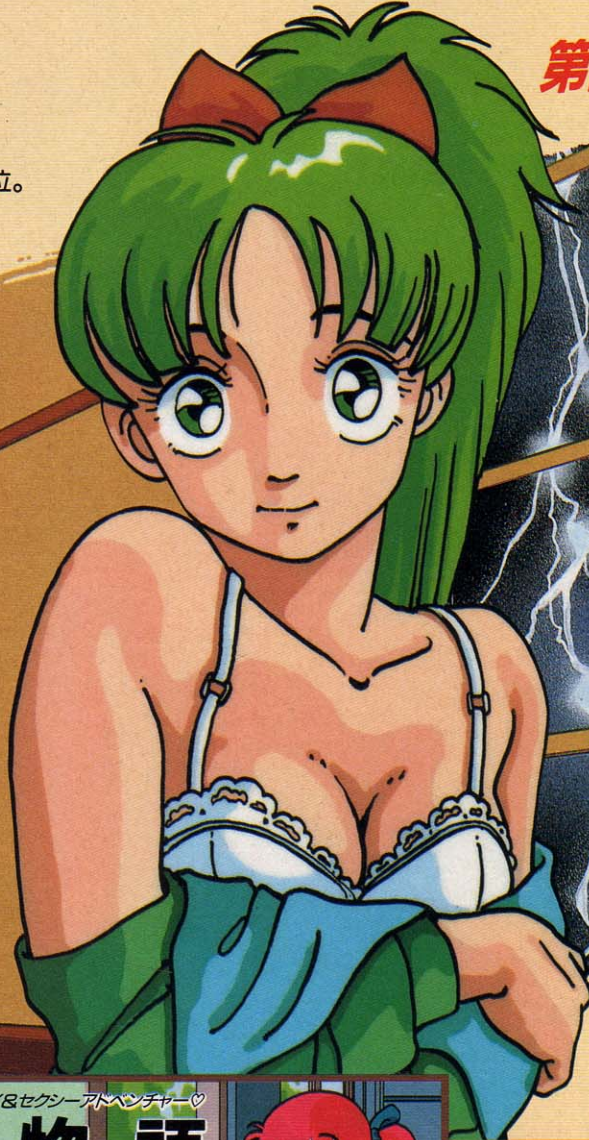
最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

なぎさの館
トワイライトゾーンII
TWILIGHT ZONE II
第2弾、ついに完成!
★館の中を歩き回って消えた陽子を見つけ出せ!!
★館の中は高速スクロールによる3D迷路
★全編に流れる効果バツグンのB.G.M
★テンキー入力による簡単操作
★何処でも行なえる簡単セーブ
★敵は全て女性でイカせる事で敵は倒せる!
★戦闘は体位表示によるアニメーション処理。
★レベルを上げる事で覚えていく様々な体位。
MSX2/3.5inch
2枚組7,800円
11月11日発売
♡ロマンチックロールプレイ&セクシーアドベンチャー♡
学園物語
憧れの美人教師ノリコ先生をある陰謀から救おうと女子寮に潜入するタカシ。はたして彼は念願の個人授業を受けられるか？学園セクシーロールプレイの決定版!!
MSX2（2メガロム・3.5インチ版）
各 6,800円
そんなあなたの視線が……。
美しき獲物たち
PART IV
MSX2（3.5インチ版）
4,000円
GREAT グレイト
※通信販売可（送料無料）現金書留でお申し込みください。
〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211
グレイト株式会社

スターシップランデブー

STAR SHIP RENDEZVOUS

謎めくほど、美しさは深くなる。

無限に広がる宇宙。まるで漂うように浮かぶ一隻の宇宙船。果たして何のために、そしてどこへ行こうとしているのか、それは誰にもわからなかった。謎に満ちたその宇宙船にキミは単独で乗り込んで行く。迫力満点のアクションシーン。そしてそこで、キミを待っていたのは、妖しいほどに魅力的な女たちだった……。

- 素早く次のシーンへ突入するのか、アイテムを集めてからにするのか。アクションシーンでは、戦略が必要になってきます。
- 豊富なグラフィック画面はすべてがアニメーション。コンピュータゲーム初の新鮮な興奮を与えてくれます。
- オリジナルサウンドドライバーによるスプレンディッドな全10曲のオリジナルサウンドがゲームを盛り上げてくれます。
- MSX2+のニューモードによるデジタイズ画面でミッシェルのリアルアニメーションが楽しめます。
- セクシーダイナマイト・ミッシェルの超豪華写真集付。

MSX2　MSX2+　(RAM64K/VRAM128K)
・3.5″2DD 2枚組
・MSX2+対応(エキストラステージが追加されています。)
・FMパナアミューズメントカートリッジ 対応(想像を絶するハイ・サウンド)

10月31日発売!!　¥7,800

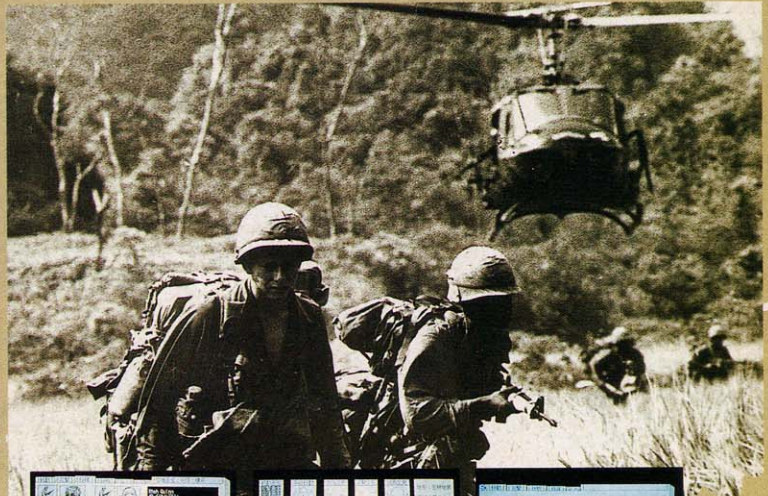
©1988 SCAP TRUST　©ARKLIGHT　MSXはアスキーの商標です。

局地戦闘シュミレーションゲーム

ベトナム1968

VIETNAM

1967〜68ベトナム、カンボジア国境付近。むせかえる熱気に覆われたジャングルが、理性を触んでいく。恐怖、疲労、憎悪、そして悲惨。まさに極限状態だ。巧妙に潜む敵兵。仕掛けられたブービートラップ。敵はそれだけではない。肩に食い込むアリスパック。殺意を剥き出しにした自然。銃声と絶叫があたりに響く。ブラボー中隊、第2小隊ーブラボー2ーに所属する、小隊長、分隊長、そして兵士34名中1人を選んでキミは作戦行動を開始する。兵士の行動はもちろんのこと武器、弾薬、装備品に至るまですべてをリアルにシュミレート。いま、キミはジャングルの真っ只中に放り出される。

MSX2 12月X-Day、
いよいよベトナムへの
一斉攻撃炸裂。

●この画面写真は、PC-98のものです。

スタッフ募集／グラフィック・プログラマー・シナリオライター・ゲームデザイナー(自宅作業可能)、及び作品持ち込み歓迎します。

ScapTrust 株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
ユーザーサポートテレホンサービス(03) 486-8127

THE GOLF
ザ・ゴルフ

ゴルフの楽しさ満載！
痛快、爽快プレイ"ザ・ゴルフ"

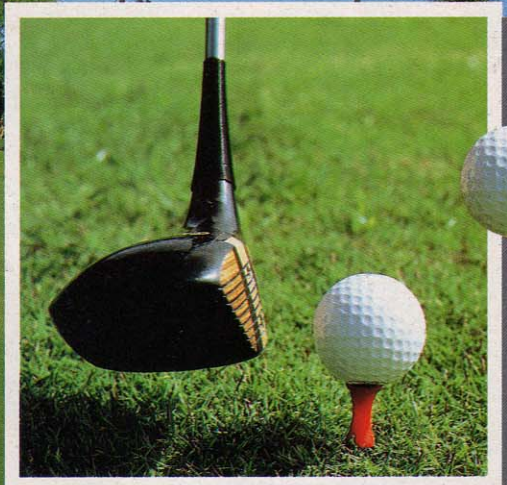
現実の試合を忠実に模したRPGシミュレーションゲーム"ザ・ゴルフ"誕生！

1 試合はマッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキンズ・マッチ、トーナメントの4プレイより選択

2 マッチ・プレイ、ストローク・プレイともに数種類のコースを用意。またそれぞれにハンディキャップをつけることが可能

3 トーナメントは芸能人大会、国内プロ、世界プロの3トーナメント。賞金を貯え、レベル・アップを図りながら上位トーナメントに挑戦

近日発売予定

MSX 2ROM カートリッジ
メガロム仕様 (VRAM128K以上)
■MS-22 ■¥6,800（予価）

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示
■実際のプレイを忠実にシミュレート
■奥深いストーリー展開をもったトーナメント・プレイ

好評発売中

ファミリー・ビリヤード
Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい！
本格的プールゲームがMSX2で登場！

MSX 2ROM カートリッジ　メガロム仕様 (VRAM128K以上)　■各¥5,800 ■MS-14

井出名人の洋介 実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ――！

MSX 2ROM カートリッジ　メガロム仕様 (VRAM128K以上)　■各¥6,800 ■MS-18

MSXはアスキーの商標です。

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい（送料無料）
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑7F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部

KOEI

RE・KI・SHIを創る!

信長の野望 全・国・版

戦国の乱世を鎮めよ! すでに古典、そして頂点、「信長」プレイせずしてシミュレーションを語るなかれ!

MSX2 3.5" 2DD ¥8,800/4メガROM ¥9,800
MSX 2メガROM ¥9,800
ファミコン版2メガROM・128KビットS-RAM内蔵 ¥9,800

「信長の野望・全国版ハンドブック」¥1,800
豊富な資料を元に、鬼才シブサワ・コウが「信長の野望」を徹底分析! これであなたも「信長」通!
「信長の野望・全国版ガイドブック」¥880
戦略・戦術テクニック、50ヶ国別攻略法など内容充実オモシロさ満載! ファン必見の一冊!

三

知力の極限に挑む、君主・武将・軍師の膨大なデータ! 小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム!

MSX2 3.5" 2DD ¥12,800/4メガROM ¥14,800
MSX 2メガROM ¥12,800

ファミコン版「三國志」
好評発売中 9,800円

「三國志ガイドブック」880円
FC話題作の徹底攻略法。
全国書店にて好評発売中!

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

中世世界の制覇を目指す、歴史三部作中、最難最大のゲーム。まだ見ぬ幻の王国が君を待っている!

MSX2 3.5" 2DD/4メガROM ¥9,800
MSX 2メガROM ¥9,800

withサウンドウェア
(ミュージックテープ付)
各機種12,300円・好評発売中

「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンハンドブック」1,800円
全国書店にて好評発売中!

■通販ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種をお書きの上、現金書留にてお申し込み下さい。尚、ハンドブック・ガイドブックの通販は致しておりません。
■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。

※MSXマークはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

光栄10周年キャンペーン■12月1日～'89年1月末日 詳しくは店頭および次回の当社広告をご覧下さい。
テレホンサービス■044(61)1100・044(61)8000(ファミコン専用)

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044(61)6861 株式会社 光栄

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG
BIT²

カエルになっちゃイヤ!!
美味(おい)しいゲームが新登場!!

QUINPL
クインプル

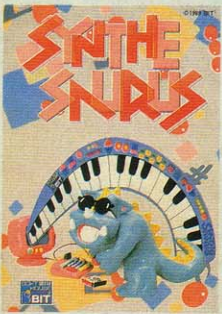
- 2人同時プレイでおもしろさ10倍
- 超楽しいキャラクター達
- おかしの面、おもちゃの面などなど不思議ワールド続出
- シンセサウルスも特別出演

MSX2 ♪ VRAM128K

●1メガROM(ROMカセット版近日発売)
●3.5″2DD(ディスク版)

定価¥5,800

シンセサウルス

◀▶絶賛発売中!!

FM音源用サウンドツール

MSX ♪MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上
定価¥6,800

ファミクル・パロディック

ニューシューティングのスタンダード

MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 RAM64K/VRAM128K
2メガROM 定価¥6,800

秘録 首斬(くびき)り館(やかた)

逐電屋(ちくでんや) 藤兵衛(とうべえ)

▶年末発売決定!!

本格派アドベンチャーゲーム

MSX2 3.5″2DD
PC-88SR・PC-98版開発中

MSX MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

制作／発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。(送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集
●サウンドエフェクト(ミュージック含む)
●キャラクターデザイン ●プログラマー
詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

Girlie Adventure Game

聖女伝説

—Five Holy Girls—

早くその手で、つかまえて。

秘宝「ゴールド・レディ」を盗んだ謎の美少女、レミアを捜せ。手掛かりは彼女の仲間が握っている。本心を聞き出すのは君の腕次第だ。
圧巻のグラフィックとリアルなアイコン機能をたずさえ、エロチックに繰り広げられるGirlie Mystery(愛しき謎の事件)!! 今夜も眠れそうにない。

MSX 3.5″ 新発売

企画・開発／スタジオブルー

- MSX (MSX MSX2で可) 3.5″ディスク版
- PC-8801シリーズ 5″ディスク版
- PC-9801シリーズ 5″2DD、5″2HD版
- X1シリーズ 5″ディスク版

各6,800円

MSXはアスキーの商標です。

聖女伝説 特別編 **聖女ぱにっく**

さらに元気、そして無邪気！ チョット×××なグラフィックとアニメーション。リアルなアイコンを使って指定するだけの簡単操作で、エロチックに繰り広げられる愛しき謎のアドベンチャー。 企画・開発／スタジオブルー
●PC-8801シリーズ5″ディスク版●X1シリーズ5″ディスク版●各4,800円

世界ヤルホド **SO MUCH**
©Peacock

クイズを解く楽しさと、女の子と接近する2つのワクワクがドッキング。9ジャンルからの出題に、五者択一で答えて正解すると、美しいグラフィックの女の子をおおっていたカードが1枚ずつ消えていく。興奮度100%！
新発売！ ●PC-9801シリーズ ●11月上旬発売予定 ●6,800円

ビデオクイーンをさがせ

キミはビデオ・プロダクションの社長兼ナンパ師。どんどんギャルをナンパして、ビデオに出演させよう。1億円もうけるのも夢じゃない。キミのセンスとテクニックしだい!?
●PC-8801SR以降 ●11月発売予定

アイエスティー
〒104 東京都中央区銀座7-12-4 銀座707ビル 405号

通信販売
品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。(送料無料)

●PC-9801シリーズ ●PC-8801mkIISR以降対応 ●X1/turboシリーズ ●FM-7/NEW7シリーズ ●FM77/AVシリーズ

11月11日 新発売!!

X68000シリーズ・MSX2は12/2発売!!

恐怖の叫びは、私を美しくする。

ウィンチェスター家の館に入ったとたん、
ローソクを手にした女が、悲鳴と共に消えた…。
彼らは恐怖の館に閉じ込められてしまった。
闇の中に何かがうごめいている。
この館には何が居るのだろうか?
次から次へと襲いかかる恐怖と謎……。
そして館の主人、スーザン・ウィンチェスターとは…?
イーストキューブが自信を持って
君におくる、パソコンソフト第2弾!!
コミカルホラーアドベンチャー白夜物語。

MADE IN TOKYO

コミカルホラーアドベンチャー

白夜物語

ウィンチェスター家の末裔

対応機種	メディア	定価
PC-9801シリーズ	5 2DD 5 2HD 3.5 2DD	9,800円
PC-8801mkIISR以降対応	5 2D	7,800円
X1/turboシリーズ	5 2D	7,800円
FM-7/NEW7シリーズ	5 2D	7,800円
FM77/AVシリーズ	3.5 2D	7,800円
X68000シリーズ	5 2HD	9,800円
MSX2専用	3.5 2DD	7,800円

★ MSXはアスキーの商標です ★ ♪MSX MUSIC対応

白夜物語のスゴサはこれだ!!

●面白さ抜群!笑いと恐怖の2万文字メッセージ。

●各機種専用のシステム開発・グラフィックの書き下ろし。
30ヶ所のアニメーション処理(PC98/X68のみ)

●初の全画面4,096色同時表示。(65,000色カラーグラフィックモード使用)
恐怖の「心霊サンプリング音」がソソる。(X68用アドベンチャーゲーム初)

●恐怖の効果音。
全機種FM音源対応・MSX2はパナアミューズメントカートリッジ対応。

●パンニングスクロール!!(PC98/X68のみ)
画面左右の見えない所も切替なしで見れる。

●全機種ジョイパッド対応。操作は簡単。コマンドメニュー選択型。

EAST CUBE

テレホンサービス実施中!! (PM7:00〜) PHONE 011-711-7709

イースト キューブ™
東鋒通商株式会社 EC事業部
〒065 札幌市東区北22条東7丁目 PHONE 011-711-7709

ドラマチックRPG

ARCUS

第二世代パソコンRPG ここに覚醒する。

■人工迷路の他に地形迷路も用意された、フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン！

■画期的キャラクター・レベルシステムそして、モンスターのイベント化など、ファンタジー物語をビビットに体感！

MSX2版に賭けるスタッフの意気込み！

■オリジナルPC-88版を超えるべく、ニューシナリオ、ニューマップ、ニューシステムを導入！漢ロム不要でのオール漢字表示！高細精度のグラフィック・モード7を使用！ディスクアクセスにオリジナルDOS開発！ビジュアルシーンには全編アニメーションを駆使！FMパック対応！

MSX2ディスク版（3.5″2DD 3枚組）¥8,800

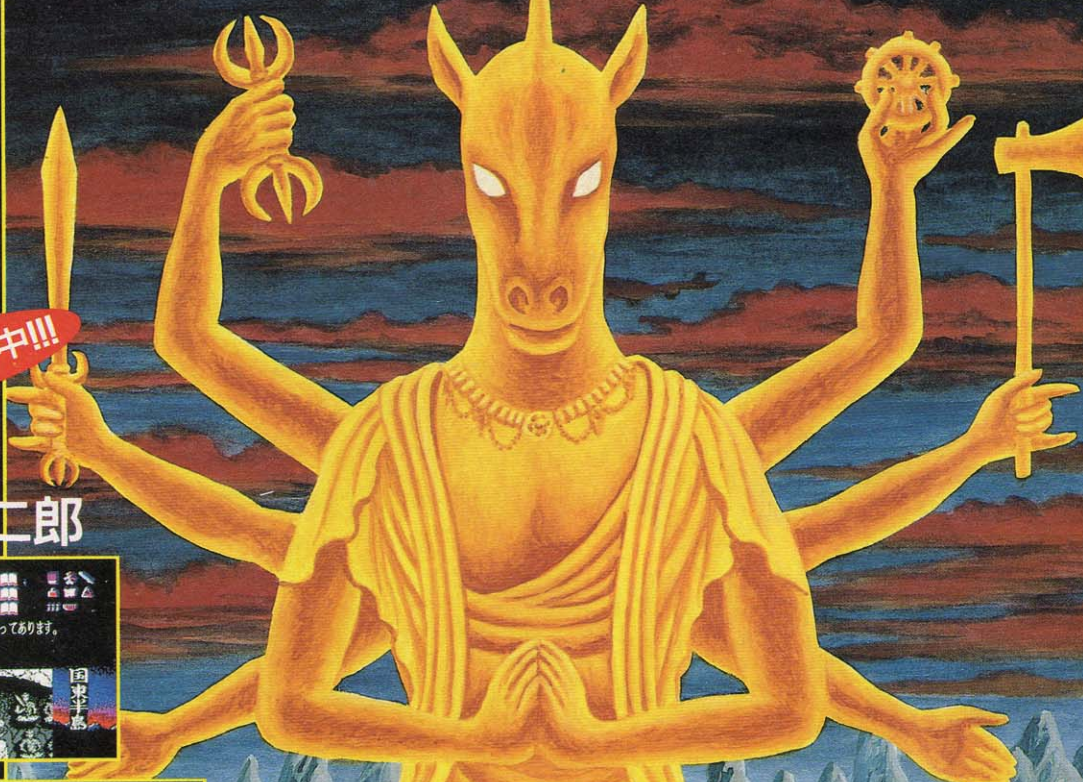
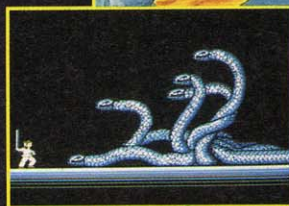
ミュージック・フロム・ヤシャ＆アークス10月5日・キングレコードより全国一斉発売!!

■CD¥3,000/CT¥2,500　発売元：キングレコード㈱

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください（送料無料）

株式会社ウルフ・チーム

覚醒——E·S·P。
邪神を倒せ!!

Pana Amusement Cartridge
パナアミューズメントカートリッジ

1600年の時空を超え
今、暗黒神が蘇る!
好評発売中!!!
原作
諸星大二郎
動かす 取る
使う 見る
移動 聞く
岩に、馬の仏像が、彫ってあります。
国東半島
動かす 取る
使う 見る
移動 聞く
だれか、立っています。
黄泉の国
暗黒神話
MSX2
3.5″2DD●6800円
ヤマトタケル伝説
●古代・ヤマトタケルに滅ぼされたクマソの怨念・その呪いが、武の父の死を契機に始まった! 劇画界の鬼才・諸星大二郎の作品がいよいよアドベンチャーゲームに。
武の父の死の謎とは! 暗黒神の復活とは! 八章から成る壮大なストーリー! 巨大な幻獣との戦闘の数々! 究極のアドベンチャーゲーム、暗黒神話、いよいよ今秋始動!!
原作本(創美社発行 集英社発売)プレゼント!!
「暗黒神話」をお買い上げの方のなかから、抽選で100名様に諸星大二郎先生の原作本をプレゼントします。
©諸星大二郎 東京書籍
東京書籍 東京都文京区本駒込6-14-9 〒113
資料請求券 12-M

ASCII SOFTWARE
あのぺんぎんくんがグレード
NATSUKASHI WORLD
くらえ//これが必殺の「気合いボール」じゃ/
MUSHI WORLD
LOST A GAME!
あひ〜〜、ナンだ、ナンだこれは。むこうは毛虫でいっぱいだぁ/これじゃ勝つのは難しい。
NANKYOKU WORLD
南極ワールド。ぞぉーさん、いやマンモス、おーはなが長いのネ。ボールを鼻で受けちゃうのだ。
上から順に南極ワールド、海ワールド、爬虫類ワールド、懐かしワールド、虫ワールド。さあ、どこから行こうか。

あらぁなつかしや。あのカワイイぺんぎんくんが強く成長して帰って参りました。今回は、5つのワールドを設定し、それぞれ4種類ずつの個性あふれる素敵？なキャラクタたちがぺんぎんくんのお相手をします。ルールは前作と同様、60秒以内に10個のボールを相手にぶつけるように、全部投げ込んでしまえば勝ちです。各々の相手に2連勝していけば1つのワールドが終了し、5つの全てのワールドを制覇すれば最強の敵がぺんぎんくんの前に立ちはだかります。

グラフィックは前作を遥かにしのぐ美しさ。ボールの衝突後の動きも運動保存の法則に従って忠実に再現。そしてぺんぎんくんも成長しました。腹筋力がついて、前にかがんでボールを避けるようになり、更には「気合いボール」という強力な火の玉ボールを投げられるようになりました。そして何より心づよい味方、恋人の〝ぺんぴー〟ちゃんが加わり、あなたはぺんぎんくん又はぺんぴーちゃんのどちらかを選択できます。――ちょっと、いいこと教えましょう。ぺんぴーちゃんなら、相手も少し手加減してくれます。

MSX2対応(MSX2+も可)

定価6,800円

2メガROMカートリッジ(V-RAM128K以上必要)ジョイスティック使用可／MSX MUSIC対応 FM PAC及びPACにゲームの経過をセーブできます。(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

ASCII HARDWARE

あのアスキースティックがまた、やった！

MSX、MSX2、MSX2+、X68000専用ジョイスティック

ASCII STICK X turbo

アスキースティックX(エックス)ターボ

登場

ご存知、アスキースティックにニューフェイスが仲間入り！ MSX、MSX2、MSX2+、に加え X68000兼用で遂に登場。今まで X68000用のジョイスティックは無かっただけに X68000ユーザーには願ってもないこと。アスキースティックXターボがあればこわいものなし。あなたの腕もさらに磨きがかかるというもの。

これがアスキースティックXターボの魅力だ！

1 8方向ジョイスティック
たて、よこ、ななめ、好きな方向にキャラクターを動かすことができる。

2 連射調整ボリューム
連射スピードを調整。ゲームに合わせてちょうどよい連射スピードに調整できる。

3 ボタンA／B切り替えスイッチ
ボタンAとボタンBの機能を切り替えることができる。

4 連射スイッチ
このスイッチをONにすると、連射が可能となる。ボタンA用を押すとAが、ボタンB用を押すとBが連射になる。

5 モニターランプ
ボタンを押すとこのランプが赤く点灯。連射のときは、連射スピードに合わせて点滅する。

6 重量を加えた使いやすい設計
手になじむ超薄型設計。

11月中旬発売予定
標準小売価格6,800円

このアスキースティックXターボはMSX、MSX2、MSX2＋のマークの付いたパーソナルコンピュータかX68000でお使いください。

SOFTWING

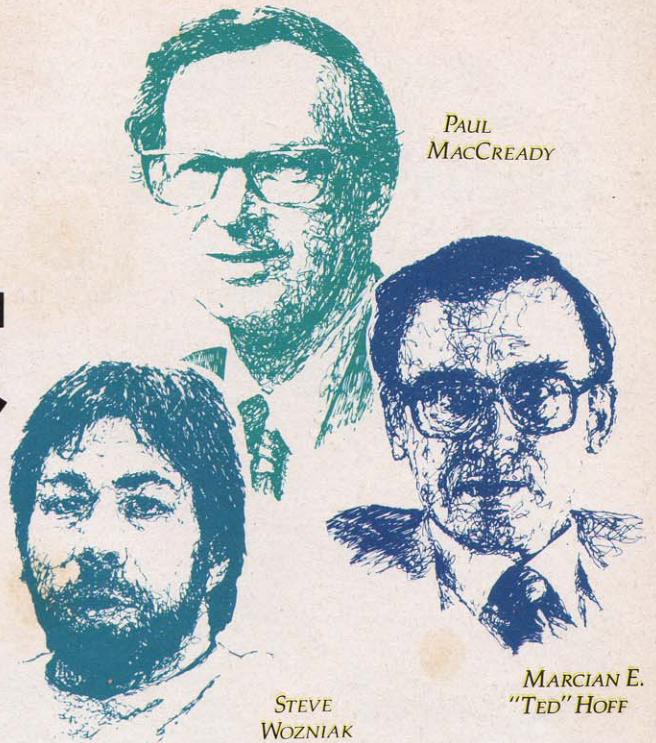
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII BOOK

新刊

実録!天才発明家

マイクロソフトプレス/ケネス A.ブラウン著　鶴岡雄二訳
定価1,900円(送料300円)

アメリカ産業界の発明家16人にスポットを当てたインタビュー集!
好評"実録シリーズ"の第三弾完結編として、アメリカ産業界をゆるがせた発明家16人にインタビュー。アップルIIのスティーヴ・ウォズニアクをはじめフロッピーディスクの開発者マーヴィン・カムラスなど、現代アメリカ産業の第一線で活躍している"発明家"の生の声を収録した、サイエンス・ブックです。

全国BBSガイド'88

アスキー書籍編集部編著
定価1,200円(送料300円)

全国のユニークなBBSステーション約163局を完全ガイド。本年度のパソコン通信界の動向を紹介します。ネットワーカー待望のBBSガイド88年度版!

X1マシン語ゲームプログラミング

河野清隆、日高 徹共著
定価2,500円(送料300円)

本格的なゲーム作りを、著名なゲーム作家がやさしく解説。キャラクタの作成から迷路ゲーム、スクロールゲームなどの実践的なゲームまで多数掲載。
※PC-8801mkIISRマシン語ゲームプログラミングも好評発売中　定価2,500円(送料300円)

DISK ALBUM 28
5-2D　定価4,800円(送料400円)

MSX-DOS アセンブラプログラミング

蔭山哲也著
定価1,200円(送料300円)

マクロアセンブラM80、リンク・ローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊。MSX-DOS上でのファイル入出力のテクニックも詳説し、簡単に打ち込めるものから実用プログラムまで13本掲載。

ウーくんのソフト屋さんプログラム集

MSXマガジン別冊
定価780円(送料250円)

MSXマガジン連載の大好評「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。あわせて「ウーくん」の4コマまんが(桜沢エリカ著)も掲載した、ファン待望の一冊です。
※プログラムライブラリも好評発売中

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**
●ブックカタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

ホームワークステーションをつくる
日本語MSX-DOS 2新登場。

▶写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプです。
▶製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

アスキーのキャラバン隊

いよいよ東京にやってきます。

会期：11/17㊍—18㊎■会場：東京・新宿NSビル大ホールB
東京都新宿区西新宿2-4-1

会場では日本語MSX-DOS2など、各種ソフトウェアのデモンストレーションを行います。この機会にぜひお越し下さい。

［入場無料］

漢字が使える、大容量メモリを活かせる、ファイルの整理ができる。最強8ビットパーソナルコンピュータ、MSXに最新OS誕生。

DOS,Disk BASICに共通の日本語環境を提供。

「MSXで日本語を」という要望にお応えして、日本語を完全にサポート。OSからのメッセージの日本語化を始め、漢字ファイルの画面表示やファイル名への漢字の使用も可能となりました。日本語の入力は、MSX標準のフロントエンドプロセッサ仕様のMSX-JE[※1]に対応。
また、MSX-DOS2[※2]と同時に供給予定のDisk BASIC2[※3]では、MSX-BASICで漢字を扱うことを可能にしました。

※1 MSX-JEはMSX日本語入力フロントエンドプロセッサのインターフェイスの仕様です。
※2 本文では日本語MSX-DOS2をMSX-DOS2と表示しています。
※3 本文では日本語Disk BASIC2をDisk BASIC2と表示しています。

```
100 LOCATE 2,1:PRINT "シミュレーション 心理 テスト"
110 '背景の描画
120 FOR I=0 TO 64
130 LINE (80-I,112-I)-(175+I,112+I),15,B
140 LINE (82-I,114-I)-(173+I,110+I),14,B
150 NEXT
160 'メッセージの画面出力
170 LOCATE 5,4:PRINT "簡単な質問に答るだけで"
180 LOCATE 5,6:PRINT " あなたの心理テストが"
190 LOCATE 5,8:PRINT "出来ます。"
200 IF STRIG(1)=0 THEN 200
210 LINE (18,50)-(237,174),14,BF
```

Disk BASIC２のプログラムリストです。
漢字用の命令も追加されています。

最大4Mバイトの大容量メモリをサポート

MSX-DOS2では、メモリマッパーを管理することにより、RAMディスクの機能を実現。余っているメモリをソフトウェアのために確保できます。それによりMSX₂で64Kバイト以上に追加されたメモリを効率的に使用することができ、より大量のデータを扱ったり、大規模なプログラムの開発が可能です。

```
A>ramdisk
RAMDISK=32K
A>copy command.com h:
A>dir h:
 ドライブH:のディスクにはボリューム名がありません
 ディレクトリ H:¥

COMMAND  COM     14848 88-03-30  1:09p
 14Kバイトが1個のファイルで使用中
 14Kバイトが使用可能
A>
```

RAMDISKという内部コマンドを用意。ここでは、32KバイトがRAMディスクとして割り当てられています。

MS-DOS version2.xx互換のファイルシステムをサポート。

MS-DOS version2.xxと互換性のある階層ディレクトリ構造やディレクトリサーチパス機能をサポート。これにより、MS-DOSマシンとメディアレベルでの完全な互換性を実現し、1枚のフロッピーディスクに作成できるファイル数の制限がなくなりました。

日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵
価格**34,800**円送料1,000円

●128KバイトRAM内蔵ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式● MSX2 専用

日本語MSX-DOS2 価格**24,800**円送料1,000円

●ROMカートリッジ＋3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）●マニュアル一式●RAM128Kバイト以上搭載の MSX2 専用、対応機種（ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256）

◉好評発売中

ご注意

●MED,MSX-M80,MSX-C ver.1.1, MSX-S BUGは漢字対応ではありません。（漢字を使用しないプログラムの エディット 、アセンブル、コンパイルはできます。）●漢字対応のMSX-M80,MSX-L80,MSX-Cは現在開発中です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**
●カタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝MSX係までハガキでお申し込みください。

あなたが拡がる、新しいパーソナルコミュニケーション。

パソコンが、新しい夢を育てています。あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディアです。アスキーネットに接続するだけで、日本中のだれとでも、好きな時に好きなだけ話し合うことができます。欲しい情報も手に入ります。個人と個人のつながりが大きく広がれば、ほんとうの意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に育てます。

アスキーネットPCS 気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

アスキーネットを代表するのが〈アスキーネットPCS〉です。日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた、活発な会員同士のコミュニケーションの伝統がいきています！パソコンの情報はもちろん、生活/趣味/研究/サロンなどの特色あるSIGエリアは、誰もが参加しやすい魅力ある雰囲気です。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアを集めた"POOL"。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。パソコン大好き人間が創っただけに、ゲームや便利なツールなどいずれも傑作ぞろいです。より多くの人と、もっともっとコミュニケーションしたい・・・気軽にパソコン通信を始めたいあなたにおすすめです。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG.MAIL.VOICEなどのコミュニケーションサービス

●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

全国64箇所のアクセスポイントが使える！

〈アスキーネットPCS〉がインテックの個人向けVAN「Tri-P」と接続。主要都市をフルカバー、全国64のアクセスポイントから、これまでよりも安い通信費で〈PCS〉を利用できます。しかも注目のMNPモデム(クラス4)もサポート。

●「Tri-P」の利用料金

加入料金		3,000円
月次料金	基本料金(月間60分まで)	1,000円
	使用料金(60分を越える分につき)1分	10円

※「Tri-P」で海外にアクセスした場合は1分90円です。

加入料金なしのうれしいサービスも！

アスキーネット事務局で「Tri-P」にお申し込みになると、上記料金のうち加入料金(3,000円)が無料になります。加入料金なしで、経済的な「Tri-P」に参加できるわけですから、得して得するダブルメリット。

アスキーネットACS 情報人間のためのネットワーク

〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。たとえば異業種の人たちとの勉強会も〈ACS〉ならネット上で気軽に実現できます。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。ネットのむこうにきっとあなたのブレーンが待っています。

〈ACS〉は●SIG.MAIL.VOICEなどのコミュニケーションサービスと●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス、そして●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスを用意しています。

アスキーネットMSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。ネットワークの核となるSIGには、音楽/科学/ゲーム/料理/MSXハードウェア情報など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交わされ、家族全員で楽しめる開かれたネットワークとして大きく育っています。MSXパソコンを活用したいと思っているあなたに最適のネットワークです。

〈MSX〉には●SIG.MAIL.VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

●アスキーネット登録料…3,000円 〈PCS〉〈ACS〉〈MSX〉共通。
複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

●アスキーネット利用料金

〈PCS〉①基本料金(5時間まで)…2,000円/月
②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…8,000円/月

〈ACS〉①基本料金(5時間まで)…4,000円/月
②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…10,000円/月

〈MSX〉①基本料金(5時間まで)…1,500円/月
②5時間〜20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…7,500円/月

●〈PCS〉〈ACS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

クイズに答えてアスキーネットのリザーブIDを貰おう！

ただいま「リザーブキットキャンペーン」実施中。あなた専用のゲストIDが貰える絶好のチャンスです。当たればアスキーネット〈PCS〉〈MSX〉が無料で、なんと合計3時間も使えます。ふるってご応募ください。

問題 アスキーのパソコン通信サービスの総称は？アルファベット8文字でお答えください。

○○○○○　○○○

●応募方法：ハガキに「クイズの答えと希望するリザーブキット名。及び住所、氏名、年齢、性別、職業、使用パソコン機種名、使用通信ソフト名、加入しているパソコン通信名」を明記の上アスキーネット事務局「リザーブID」係までお送り下さい。●賞　品：「アスキーネットPCSリザーブキット」又は「アスキーネットMSXリザーブキット」。抽選で毎週各100名様に。

●応募資格：アスキーネット未加入の方。〈MSX〉はMSXパソコン所有者に限ります。

●発　　表：賞品の発送をもってかえさせていただきます。※このキットではアスキーネットの一部のサービスは利用できません。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ！

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにでました！アスキーネットの入会金が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。つまり1ヶ月の料金は〈PCS〉2,000円、〈ACS〉4,000円、〈MSX〉1,500円です。

誕生 パソコンに、いちばんよく効くカードです。

会員募集中！

MSXゲーム徹底解析

どうしてこんなに楽しいゲームがどっと集まったのだろうか？
そんな嬉しい悲鳴をあげている読者のみなさんにお贈りする、
今月の徹底解析なのだ。編集部からの悲鳴も聞こえるでしょう。

●ウイングマン スペシャル……94
●スーパー大戦略……98
●ぎゅわんぶらあ自己中心派……102
●フィードバック……106
●グレイテストドライバー……110
●ラストハルマゲドン……114
●イシターの復活……118
●激走ニャンクル……124
●クインプル……128
●GCARD……130

ウイングマン スペシャル

さらば夢戦士

■エニックス
MSX2
7,800円（2DD）

ファン待望のウイングマンシリーズ第３弾は、グラフィックにも磨きがかかった『ウイングマン スペシャル』だ。今まで以上に力をそそいだというスタッフの自信作だけあって、楽しさもパワーアップ。ほどよいアクションもまじえて小気味がいいのだ。

かわいいギャルと型破りな内容！

ストーリーの奥深さより、ゲーム中のキャラクターと思いきり遊ぶほうに重点を置いているのが、この『ウイングマン スペシャル』。ここからして従来のアドベンチャーゲームと一味も二味も違っているのだ。とは言うもののまるっきりストーリーがないわけではない。そりゃそうだわね。

帝王リメルの後にポドリムスを占領した帝王ライエルは、次の目標を地球に定めた。そして、地球征服に邪魔となるウイングマンを倒すために、ナースを地球へ送り込むことにした。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に負けてライエルの手下になっていた。もちろん健太たちは何も知らずにヒーローアクション部の合宿をしていたのだが……。

ま、このようにストーリーは始まるのだ。基本的に会話を楽しむゲームで、複雑に絡みあった謎解きはない。その代わり、会話や何かをするときの反応の種類は非常に豊富。「わかりません」とか、「できません」といった冷たい態度はあまりみせないのだ。

グラフィックだって、前作までと比べればずっと美しく、見てよし、話してよしの嬉しいゲーム。できることは細かいことまで全部やってみるのがコツ。そうしていくうちに必要最低限の条件が揃うのだ。常識にとらわれないことも大切だったりする。普通はこんなことしないよー、なんて言ってては条件不足でストーリーがストップしてしまうかもしれない。

『ウイングマン』の原作を読んでいる人や、前作までをプレイしている人でなくても、心配する必要はまったくない。ストーリーは新品のオリジナル。誰でも最初から楽しくプレイできてしまうのだ。

でもね、ヘンなところでつまずきやすいゲームではあるので、その辺を解析していきましょうかっ。

ターゲットは地球だ！

地球征服を企む悪の支配者ライエルは、ナースを地球に送り込み、邪魔者であるウイングマンを倒すことを命じた。

このライエルとナースとの陰謀は、タイトルに続いて現われる画面ですべて見ることができる。自信に満ち溢れた２人の会話ではあるが、よく聞いてみると、そこには第３者がいるようだ。最後の方でちょろっと話しているが、あえて名前はふせてある。一体それが誰なのかというのは後でのお楽しみ。

両手に花

⬆ゲーム中、健太が行動を共にするのは２人のギャル。あおいさんはやや気が強いのね。

⬆そしてもう１人は、かわいいながらも大ボケな発言を得意とするみくちゃんなのだ。

何も知らずに楽しい合宿

いろいろやってみるもんだ

前半の舞台となるのは、ご存じヒーローアクション部の合宿。しかし、誰１人として真剣に合宿に取り組む姿勢の者はおらず、どいつもこいつも旅行気分。ま、合宿なんてそんなもんだけど。

複雑なストーリー展開を持たないため、スタート時から〝移動モード〞を使って全11ヵ所に移動できるのだ。

〝女の子の部屋〞では、何故か男であるヒロキが寝ているぞ。まあ、コイツは放っておいて、ちょっくらテレビでも見ようかな。

女の子の部屋

屋 上

ロビー

ああっ、アレがないからムリだ。

じつは数ヵ所だけ〝移動モード〞を使わずに移動できるところが隠されている。その１つが〝屋上〞。どこから移動するのかは秘密にしておくけれど、あーだこーだしていると、ひょいと〝屋上〞に来てしまうのだ。さー、探せーっ、探せーっ。

まさに絶景

風 呂

➡おおっ、これはラッキー。まばたきするのも惜しい。

どーせ、男湯だろが、えっ、と来てみたら、なんとこれが女湯。しかもヴィムちゃんのヌード付き。こりゃもーけたね。

思わず長居をしてしまう〝お風呂〞なんだからいろんなコトしてみてちょうだい。お湯を飲もうが何しようが、好きにして。

で、ヴィムちゃんのヌードを見飽きたら、壁をよーく観察してほしい。ほーら、どこかに覗けそうな割れ目があるでしょう。あー、だけど見たくもない男湯だったら目が可哀相……なんて心配はご無用。親切なコトに、女湯からさらに女湯が覗けてしまう親切二重設計なのだ。これはもう鼻血モノ！

気分まで爽快

１人展望台で愛嬌(あいきょう)を振りまくくるみちゃん。まだまだシュールな絵にはなれないのであった。

女の子に会ったら「かわいいね」の一言を忘れずにね。結構みなさん喜んでくれます。嬉しさついでになにかくれるかも知れないよ。中には照れ隠しにちょっと怒ったフリをする子もいるけど、内心喜ぶに決まってるもの、ねえ。

せっかく展望台に来たんだから望遠鏡で遠くを見るのも一興ではないかと思うんですが、当然タダじゃない。10円もかかってしまう。10円なんて大金は持ち合わせていないときは、やはり下を向いて歩くことがお勧めだわ。

展望台

意外なところも探せ

りろちゃんが冒険したがっている、板で封鎖された〝洞窟〞。これは板さえ外す道具を見つければOKなわけだ。

それから、今どき150円もするジュースを買ってみたくなりませんか？　周りをよく見よう。

フロント

浜 辺

洞 窟

気がつけばチェイング!!

女の子たちとほのぼの会話をしてるのも楽しいけれど、ウイングマンである限り、戦闘シーンは必須の条件である。そりゃそーだ。

見たり聞いたりの繰り返しに、そろそろ飽きがきたころ、いいタイミングでシードマンが襲ってくる。ここで健太は変身、つまりチェイング

し、メッセージ画面を使っての戦闘が繰り広げられるのだ。正直言って敵は弱い。さほど高度なテクニックがなくても倒すことができるし、もし負けてしまっても決して〝ゲームオーバー〞ということはない。あくまでも気分転換の要素なのだ。でも勝つに越したことはないねえ。

福本君の探し物とは……？

さて、行動形式のまったくつかめない男、福本も当然登場する。セリフは妙に威勢がいいのだが、じつは困っているのだ。全然そう見えないのが彼の彼たる所以なのだろうが、鍵をなくして困ってる人間が、これほどエラソーにそびえているのはなぜ？　とにかく福本の鍵は見つけてあげなくちゃね。

福本のことは頭のスミに置いたまま、また移動してみよう。

一息入れようってことで、静かな〝河原〟に腰をおろす。ふむ、目の前を流れる小川が気になる。石の上をひょいひょいっと渡りたい衝動に駆られるね。でもみくちゃんやあおいさんにはちょっと危険。ある物が必要なのだが、もう持ってます？

男の子の部屋

河　原

森

〝屋上〟のほかに〝移動モード〟を使わずに行ける場所は〝森〟。その〝森〟の中は当然ながら木だらけ。こんな単純な背景こそ、細部にわたって調べる価値がありそうだ。そう、ここは調べる価値が大アリなのです。

突然のナース出現

ぎょえーっ、なんでこんなところにーっ、と驚いてしまうのだよ、ナースの出現は。今までシードマンを送り込んでいたナースが、とうとう自らの手でウイングマンを倒すべく、その姿を明らかにしたのだっ。あー、びっくりした。

画面上では恐るべき強敵ということが一目で納得できるナースなのだが、実際の戦闘はというと、これが今までのシードマンと同じだったりする。だから、今まで順調にシードマンに勝ち続けているならば、何も心配することはない。確かにナースの出現は大きなストーリー展開なので、多少緊張しての戦闘シーンになるのだろうけれども。ここは新必殺技〝ヒートショック〟を駆使したいところだ。

ナースが出現したということは、前半での必要条件がすべて満たされているという証拠だ。できることをすべてやり、取れるものは取り……とスミからスミまで調べていけば条件は自然と揃うハズであり、そうすればナースの正体をつかむことができるのだ。ナースはウイングマンたちに正体がわからないように姿を変え、今まで彼らを見張っていたのだ。

それにしても、あれほど自信あり気であったナースが、ゲームの前半の最後で敗れるとは予想外。そして期待は後半へと続くのだ。

⬆とうとうナースの正体を見破った。健太は当然チェイングだ！

⬅やった、ナースを倒したぞ。予想に反してあっけない最期であった。ふむ。

質問　これはなんですか？

はい、答えは洞窟の中です。というわけで右下の写真は見事に板をはずせたときに見られるぞ。と言いつつも、ここで説明するのは、便利な〝なんですかモード〟なのだ。展開にムリがあったか。

どこに行っても、何と表現するのが正しいのかがわからず困ることがあると思う。「この青くて丸いやつは何かのスイッチなんだろうか、それともシミかな？」などといろいろ入力したものの、ちっとも相手にしてもらえない。そんなイライラは〝なんですかモード〟が解消してくれるのだ。手の形をしたカーソルで不明な物を指せば、自動的に正しい名称が入力される。おお、これは便利。一度覚えてしまうと、乱用まちがいなしだ。

前半終了でコーヒーブレイク

ナースとの戦いに勝ち、あおいさんとみくちゃんを安心させたところで前半終了。そして続くは、はい、おなじみの〝コーヒーブレイク〟。ここからは2枚目のディスクになります。

〝コーヒーブレイク〟だから当然何もする必要はない。早く続きをプレイしたい気持ちはわかるけど、本当にコーヒーでも飲むぐらいの余裕は持ちたいね。コーヒーがないときは水でもOKだ。

街に戻って気分も新たにっ

一日一善だね

コーヒーブレイクで一息入れたら、いよいよ後半へと突入。舞台も合宿から街へと変わるけれど、ゲームの進め方は同様。どこからどこへ移動しようが、まったくのお構いなしだ。

〝公園の前〟ではりろちゃん、〝警察〟ではくるみちゃんに会えて……とメンバー構成もほとんど同じ。〝警察〟ではよいことも悪い(?)こともしてみよう。それにしてもりろちゃんの連れている犬の目つきはよろしくないなー。なんなのよー。

公園の前

警察

話せばわかる面白さ

とにかくこのゲームの本当の楽しみ方は、ゲーム中の各キャラクターと話すこと。ま、すべての行動が会話につながるんだけどね。

ストーリーが比較的簡単な分、会話に重点を置いているだけあって、物事に対する反応が凝っている。原作を知っている人はもちろん、知らない人でもゲームの進行に従って各キャラクターの個性を把握してくると、これがまた楽しくなる。めんどうくさがらずに話してみよう。

●たとえば〝警察〟の前で〝ミル・パトカー〟と入力すると……。

[あおい]：けんぼ゛う ハ゜トカーって ぼ゛うそう
ぞ゛くの ひとたちは ゛ハ゜ンタ゛゛ って よん
で゛いるのよ

●〝ナクドナルド〟に行ったら、メニューを見てみよう。

[み く]：あら ひろのくん スマイルは 0えんよ

それぞれの人生

丘

街に戻ってきたおかげで、それぞれの私生活まで覗けるようになった。合宿のときとはまた別の会話を楽しみながら、条件を満たしていこう。

前半で奇声を発していた福本には〝丘〟で会える。またしても一般人離れ傾向が強くなったらしく、木にしがみついて健太たちを誘う。

呆れた福本とは対照的に、もも子ちゃんは〝ナクドナルド〟でアルバイトだ。レジから棚から、もうすべてに興味を示すことが大切。

そして、合宿中に写真を撮りまくっていた〝久美子の家〟にもおしかけてしまおう。本がたくさん並んでいて、いかにも読書家であるという様子がうかがえる。ともかくここでは、手に入れておきたい物があるので手ブラで帰らないようにね。

このあたりの割合静かめなゲーム展開によって、ラストへの期待度が高まってくるのだーっ。

ナクドナルド

久美子の家

気になるふたり

はっ、何故か〝松岡先生の家〟では北倉先生がふんぞり返っている。いただける物はいただいてから帰ろうね。

そして、肝心の松岡先生には〝スーパー〟にて再会。合宿のときに先生にある物をあげたんだから、ここはひとつお礼をしてほしいところ。欲しい物を見つめていれば気持ちも伝わるぞ。

松岡先生の家

スーパー

感動のエンディングが君を待つ

ここまでに必要な条件を満たしていれば、自然とエンディングを迎えられるわけだが……。必要な条件といっても、一見必要そうでないものもあるので、手抜きだけは禁物だ。意味のなさそうなことをして、「ギャー」と叫ぶなんてことが大切なときだってあるのだから。〝なんですかモード〟を多用するのも賢い方法だね。

さてさて、あるようでないような、しかしないようであるのが、この『ウイングマン スペシャル』のストーリー。これまで大きな展開といえば、前半最後を飾ってくれたナースの出現ぐらいだった。しかし、最後の最後に待っているのは、意外な展開、そして感動的なエンディングなのだっ！ これはお見逃しなくっ！

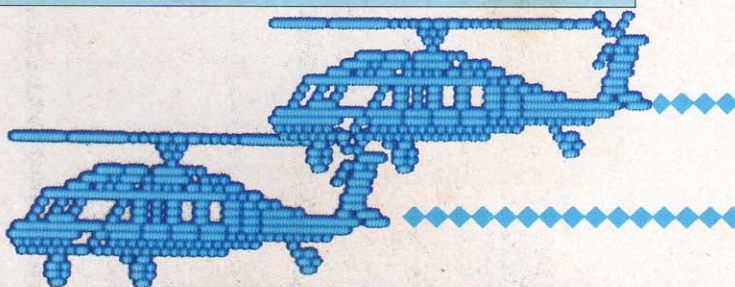
野望を打ち砕け!

脳みそフル回転のシミュレーションだ!

ついに出ました！ 昔なつかしい兵器から、バリバリの最新兵器までをとり揃え、それを四方八方に駆使して戦う『スーパー大戦略』が……。今月は、16にもおよぶ全マップを大公開してみた。これを参考に完全徹夜でプレイしてくれっ!

■マイクロキャビン　MSX2　8,800円　(ROM)

ここが戦いの舞台

さーて、いきなりではあるが各戦場のマップ紹介をしていこう。初心者入門的なマップから、と〜〜〜っても難しいプロ用(?)のマップまで各種揃っております。やっぱり戦いに勝つためには、地形をよく頭に入れておかないとね。大戦略ファンのキミ、これを参考にしてじっくりとバトルしてみてくれー！

1 Island Campaign

オーッ、これ抜きでは大戦略は語れない(?)ぐらいのマップだ。大戦略ビギナーは、ここでじっくりとウデをみがこう。それから難しいマップへチャレンジね。南西と北東のはずれに2つの軍の首都がある。

2 CALDERACAMPAIGN

島の中央部に大きな湖がある。そこにポツリと小島が浮かんでいるのだ。湖をはさんでの2ヵ国の戦いになる。この島を取るのがキーポイントになるかもね。島の南端に青、北端に赤軍の首都がある。

3 Diana Island

ちいさな島が点在している。山あり森あり荒れ地ありと、さまざまな地形があるので効率的な輸送手段を考えよう。ここから3ヵ国の戦いになるから、自国の島での位置を頭によーくたたき込んでおこう。

4 Dragon Fortress

島の南に位置している赤軍の首都は、まわりをガッチリと要塞で取り囲まれている。カタそー。バッチリ守りましょーって感じだね。やたら要塞が目につく。ここも3ヵ国の戦いだ。

5 Red Bear

ウムム、どこかで見たことのある地形だと思ったら北海道ではあーりませんか。やっぱり馴染みのある場所だとプレイしててもノリが違う。燃えるのだ。ここでは航空機を有効に利用しよう。

6 Longest Turn

いろんな島をつなぐ橋がキーポイントになるだろう。この橋を制した者が勝利をつかむ(?)かな。青の首都は南西のはずれの遠いところにある。輸送手段をよーく考えて効率的に進んでいこう！

7 Antarcticcrisis

こ、これはよく見ると氷におおわれた大陸、南極にソックリではないか。このマップには氷はないが、まさしくそうだね。ここでは、道路をうまく利用することが、勝利へつながるだろう。

8 Peninsular War

マップの中央部にある何本もの橋が、すごーく重要なのです。きっとそこで四苦八苦することマチガイなし！　3国の中では、北に位置している赤軍がヤヤ有利かもしれないぞ。

9 Long River

直訳すれば長い川。そのとおりマップ中を左下から右上へななめに流れている川が印象的だ。とくに右上の地域は水びたしという感じがする。これまでのマップが島だったのに比べて広くて大陸的だね。

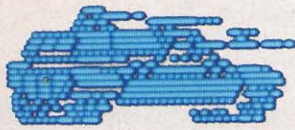
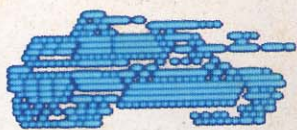
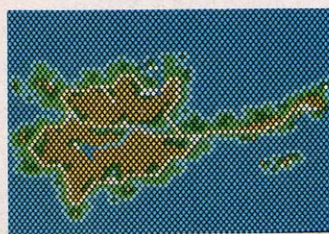
10 North Africa

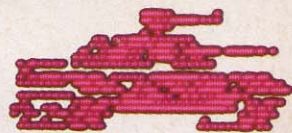
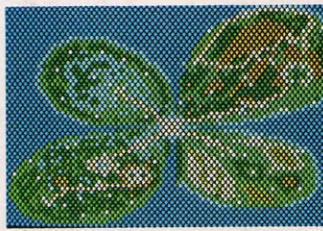
地中海に面した北アフリカを主戦場とするこのマップ。ここにはナイル川は流れていないのかな？　さすがにサハラ砂漠の地元だけあって砂漠が多い。輸送手段をよく考える必要がある。

11 Heroic Verse

このマップ以降は4ヵ国での戦いになる。初心者にはチト難しくなってくるのだ。タップリとウォーシミュレーションに浸れるわけだね。ここは、山が多いことを頭に入れておこう。

12 Grand Campaign

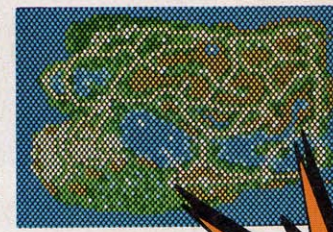
島の中央部でガンバッている青軍は、まわりをほかの軍に囲まれていて、チト苦しい。あっちこっちから攻めてこられるのはツライのよ。黄軍は南西のはずれにポツンとあるのです。

13 トオオキ　ミチノリ

ズバリそのままのタイトルの〝トオオキミチノリ″だ。こういうところでは、移動可能な距離が長いもの、たとえばソビエトのMIG-31F．ハウンドなどが有利になるんじゃないのかな。

14 Nクローバー

うひょっ！　意表をつく思いきったマップのデザインだね。それぞれの島によって地形がかなり違うので要注意だ。左上が青、右上が赤、左下が緑、右下に黄の軍の首都があるのです。

15 Blitz of 4lands

まわりを森に囲まれた広〜いマップだ。広いということは、それだけ戦略の進め方にいろんなバリエーションがある。となると、自分のウデが試されることでもありますな。まあ、かんばってみてください。

16 4land Tactics

これまた複雑な地形をしていて一筋縄ではいかない。東南のはずれにある青軍は、最初から占領している都市が2つと、他軍に比べてカワイソーな扱いだ。はたして青軍はどうなるのでしょう？

戦場はつづく〜よ、どこまでも〜

勝利への道のりはとっても長い。相手国の首都を攻め落としていくまでに、いろいろと頭をヒネって効率的に手を進めていかなければ、勝利はおぼつかないぞ。マゴマゴしてちゃダメってことだ。マップによっては、かなりの長い距離を移動しなければならないものもあるので、戦車などの移動や歩兵の輸送手段などをよく考えないといけないね。

で、マップ上には、いろいろな地形が存在している。山あり海あり砂漠ありとホントにバラエティーに富んでいるんだ。そこをトコトコと移動して攻めていくわけなんだけど、ユニットの走行性能や地形効果を頭の中に入れておくのとそうでないのとでは、大違いになってくるぞ。

地形効果とは、それぞれユニットによって走行性能に差があって、戦車は山や海を移動できないとか、荒れ地や沼では移動力がグーンと落ちてしまうなど。また、都市や要塞の中にいると、敵から攻撃を受けたときでも防御力が高いなどのメリットがある。それら地形効果をうまく利用することも、勝利へのポイントのひとつだね。

ユニットが移動するときは、移動できる範囲には色がついているから、どこまで進めるか一目でわかるようになっている。次のターンの戦略を考えながら、ゲームを進めることができて便利だ。

Blue

	シュト	トシ	クウコウ	ドウロ	ヘイチ	アレチ	サバク	ヒリ	ヤマ	カワ	ウミ	ハシ	ヌマチ	ヨウサイ
ボウギョコウカ	50	20	10	0	5	15	10	50	60	0	0	0	0	50
コウクウ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
キャタ1	1	1	1	1	1	2	2	2	=	3	=	1	2	2
キャタ2	1	1	1	1	1	2	2	2	=	5	=	1	2	2
キャタ3	1	1	1	1	1	2	2	2	=	=	=	1	2	2
タイヤ1	1	1	1	1	2	3	2	2	=	3	=	1	3	2
タイヤ2	1	1	1	1	2	3	2	2	=	=	=	1	3	2
タイヤ3	1	1	1	1	1	3	2	2	4	5	=	1	3	2
ヘイイン	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	=	1	2	2

移動 戦闘 補給 降車 生産 部隊 全体 表類 設定 終了

⬆それぞれのユニットの地形効果の表だ。これを見ればどの兵器がどの地形に向いているかがすぐわかる。

⬆実際の戦闘シーンにおいて、森の中などにいると地形効果で防御力が高まるんだ。有効に利用しよう。

ヒトも兵器も相性がカンジン

オレ、あいつとはうまくいくんだけどヤツは苦手だな、というように人間どうしで相性はつきもの。勉強でもスポーツでも負けない自信はあるんだけど、その人の前ではビビッてしまうことってあるよね。〝わたる世間に鬼はなし〟とはいっても、とことん合わない人はいるもので、まあ、いわゆる天敵ってヤツかな。そこのところは兵器も一緒。合う合わない、得手、不得手っていうのが現実としてあるんだよなー。

具体的に例をあげてみよう。あのアメリカの誇る世界最強の戦闘機F-15イーグル。こいつは価格も高いが性能も非常にすばらしく、対空での戦闘では高い撃墜率と生存率を誇っている。しかしながら、対地用の爆弾を搭載していないために、地上の敵を倒すには力不足。こいつで地上の敵を倒そうとしたってムダなのだ。

逆に世界でもトップクラスの戦車、M1エイブラムズは、地上の敵に対しては抜群の破壊力があるが、対空用ミサイルを積んでいないため、戦闘機などには無力だ。同じ戦車の仲間でも、ソ連軍のT-80、T-64の場合は、対空砲も備えているので戦闘機もやっつけることができるというように、兵器によって差があるね。

また、A-10サンダーボルトⅡの積んでいる爆弾は、地上の敵に対してきわめて有効だから、おもに対地戦闘に用いるなど、工夫していこうね。

このように、どのユニットがどういう敵に対して有効かを頭に入れておくことで、かなり先の展開を考えながら戦略をたてることができるし、戦いを有利に進められるね。早く勝利を手にしたい人は、ゼッタイに頭にたたきこんでおくべきだと思うな。

⬆オイオイ、人と戦車が戦おうってのがどだい無理な話。これじゃ、やられてもしょうがないわな。

⬆ヘリコプター対戦車の壮絶な戦い。戦車のなかでも、対空砲を積んでいるものなら有利なんだけど。

Blue

Unit Name	イドウ	ブキ1 ブキ2	コウクウ	ヘリ	シャリョウ	ヘイイン	タイクウ	タイチ
ファントム2	コウクウ	ミサイル キカンホウ	53 23	0 33	0 11	0 22	64	84
イーグル	コウクウ	ミサイル キカンホウ	72 45	0 40	0 11	0 22	36	74
F.ファルコン	コウクウ	ミサイル キカンホウ	72 54	0 43	0 11	0 22	28	78
コルセア	コウクウ	バクダン キカンホウ	0 24	0 32	53 11	57 22	78	87
A-10	コウクウ	バクダン キカンホウ	0 11	0 30	60 48	64 96	87	85
F-111	コウクウ	バクダン ミサイル	0 30	0 0	64 0	68 0	72	76

移動 戦闘 補給 降車 生産 部隊 全体 表類 設定 終了

⬆兵器の相性(?)表。空中戦なら得意だけど地上にいる相手はニガテ! など、いろいろ参考になる。

ところ変われば兵器も変わる

スーパー大戦略では、ユニットの生産タイプに12種類が用意されているんだ。その内訳としては、アメリカ(2)、ソ連、日本、スウェーデン、西ドイツ、ワルシャワ条約機構などから最新鋭兵器軍(FSXなどがある)にいたるまでいろいろバラエティーに富んでいる。自分の思い入れの強い生産タイプを選んでプレイすると、けっこう燃えるんだな、コレが。

さすがに強力な戦闘機などは、価格がと〜っても高いんだよね。最初のころは買えないからツライところだけど、がまんがまん。ムダ遣いをしないで、レートの低いときに生産するようにするといいだろう。

でもね、やっぱり気分いいのがF-15イーグルなんかでひとっとびして、バンバン攻撃すること。思わず、テメェ〜、コノヤロウなんて叫んでしまう。しばし現実の世界を忘れて、プレイできるよ。

⬆お馴染みのMigシリーズなどがあるソ連軍の生産ユニット表なのだ。

⬆戦車どうしの戦いだ。コレ、やっぱり攻撃側が絶対的に有利なんだけど、兵器の性能によっても勝敗が左右されるんだ。

⬆現在の自国の部隊状況を見る。武器や燃料がどれだけあるかを把握しておかないと、勝つのは困難だぞ。

⬆ソ連に対するアメリカ1軍の生産する兵器たちだ。F-15イーグルなど強力なラインナップが光る。

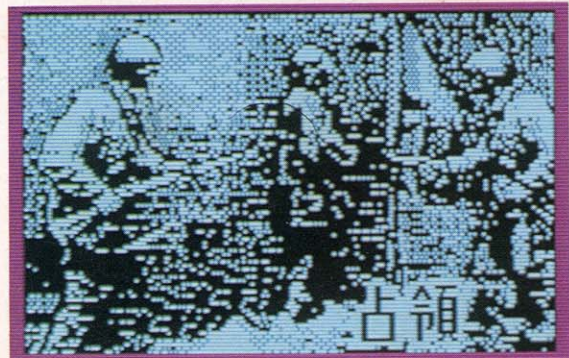
自国の都市を増やしていこう

最終的に勝つ条件としては、敵国の首都を攻め落とせばいいのだけど、そこまでの道のりがたいへん。歩兵の輸送やら何やらで、てんやわんやだ。燃料や武器を補給したり、骨やすめ(?)をするためにも、都市はぜひたくさん占領しておきたいものだ。

そもそも戦うときの心得として、その昔桶狭間の戦いで織田信長がやったように(へへへッ、学があるんだぜ)、第1列が攻めているあいだは、その後ろの部隊は都市で補給をしていて、前列と入れ替わりで切れ目なく戦いに行くというのが一般的。波状攻撃というヤツだ。そうしないと、実際の戦闘で失ったユニットや武器などが補給できないことになって苦戦してしまう。

また、空港もたくさん占領したいものだ。というのも、飛行機は飛んでいるあいだは燃料を消費している(あたりまえだ)。燃料がなくなれば、残念ながら飛んでいる物体は引力に逆らえずに落ちてしまう。でも、近くに空港があれば、そういう心配をしなくても余裕をもって攻撃に行けるもんね。

⬆空港を占領することは、とても大事だ。飛行機の燃料切れの心配をしなくていいからね。ビシバシ占領していこう。

⬆相手の占領している都市でも、すきがあればドンドン取ってしまえー。

⬆都市を占領していくことで、自国がどんどん有利になっていくぞ。

● ●● ぎゅわんぶらあ ●●● ⁘

自己中心派

これぞ麻雀ゲームの決定版！　あの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』がパソコンゲームとなってMSXに登場だ。12人のユニークで個性的な雀士たちと勝負していると、ついつい時間のたつのを忘れてしまうほど熱中しちゃうぞ！

■ゲームアーツ　MSX、MSX2兼用
6,800円　(ROM)

南4局、1本場、南家。トップとの差は16,000点。トップ目はないな、と半ばあきらめかけていたオレは、配牌を見て一瞬自分の目を疑った。「こ、これは……」。なんと、配牌の時点で小四喜、四暗刻にイーシャンテンなのだ。腹の底からこみ上げてくる笑みを必死にこらえながら打ち続けるうちに、なんと"中"が対子(といっ)ってしまった。これで四暗刻は張ったが、字一色もつけば三倍役満だ、と思ったオレは、対子っていた四筒(スーピン)を落とすことにした。頭の中でアガったときのことをいろいろと考えていたオレは、次のひと声で地獄に落とされた。「ロン、平和(ピンフ)のみだよん」。ぬわに～！　テメエ、オレがどんな手をやってたのか知ってんのかよ、オレの三倍役満を返しやがれ、このアンポンタンのスットコドッコイ野郎！　プンプン。

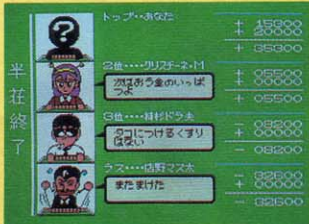
──こーんなことがあるのが麻雀の魅力だよね(違うかな？)。そんな魅力をあますところなく再現しているのが、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』だ。ドラ夫やタコ宮内らと対戦していると、実戦のときのような興奮が甦ってくるのだ。この『ぎゅわん自己』の魅力をより多く味わうために、12人の雀士たちの攻略法をキミに伝授しちゃうぞ。

⬆これがみんなの雀荘"ミスチョイス"だ。ルールをしっかりと把握しておこうね。

フリー対戦

まずは軽～い気持ちでフリー対戦といきましょう。指導者やウマ、ツキなどの有無を設定できるので、初心者は雀士たちに的確(?)なアドバイスを受けられるし、上級者はオープンモードで敵の打ちスジを研究したりすることができちゃうのだ。いきなり勝ち抜き戦をやるのもいいけど、まずはこのモードで雰囲気に慣れておいたほうがいいぞ。

⬆これがルール選択画面。ゴッドハンドを指導者にすると気持ちがイイぞ。

⬆クリスチーネが親満をあがったところ。恍惚の表情もけっこうカワイイ感じだね。

⬆半荘終了。やったね、トップ！　このメンツなら勝って当たり前なのかな？

勝ち抜き戦

12人の雀士たちと真剣勝負がしたい！　という人にはこのモード。コンピュータが選んだ3人の雀士たちとのデスマッチが楽しめるぞ。勝ち進んでいくためには半荘で2番以内に入らなければならない。そして、みごと決勝戦でトップを取ると、感動的なエンディングでキミを祝福してくれる。また、途中経過をパスワードで残すことができるぞ。

⬆勝ち抜き戦のルールを説明している画面。いよいよ1回戦のスタートだ！

⬆リーチ！　あららイッパツでツモっちゃったよん。こいつはラッキーだね！

⬆おっと裏ドラが乗りまくり！　実戦だったら大ヒンシュクを買いそうな手だ。

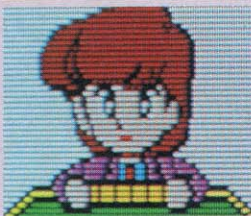
12人のオモシロ雀士と朝から晩まで麻雀だ！

12人の怒れる雀士

持杉ドラ夫

●運：A　●血液型：AB
●技術：A　●総合ランク：A
●得意ワザ：なし

実力ナンバーワンの天才雀士。おまけに運も強いので、いちどノリだしちゃったらもう止まらない。非の打ちどころがないような彼だが、唯一の弱点はタコに弱いこと。思い切って恥も外聞も捨ててタコ打ちしまくっちゃえ。そうすれば勝つチャンスがでてくるぞ。

律見江ミエ

●運：A　●血液型：B
●技術：B　●総合ランク：B
●得意ワザ：チャイ

リーチが好きで待ちが悪くても平気でかけてきちゃう。だけど、引きが強く、一度ツキ出したら止まらないので気をつけよう。また、振り込んだとき「これ、ちゃい！」と言って許してもらおうとするのがカワイイ。アンコ場になると強くなるので注意しようね。

店野真澄太

●運：D　●血液型：A
●技術：B　●総合ランク：D
●得意ワザ：なし

セオリーを重視した、オーソドックスな打ちかたをする。攻守のバランスもいいんだけど、気が弱いのですぐベタオリをしてしまう。大きな手がポンポン飛び交うような場になると勝手に自滅していくので、思いきってタコ打ちをして場を荒らしまくるのがよい。

迷彩レディー

横須賀雀士たちの憧れのマトの彼女は、律見江ミエの実のお姉さんでもある。しかし、打ち方は妹と違って、迷彩作りにすべてをかけているのだ。迷彩が完成すると、いちいち「トマト」、「しんぶんし」などと言ってみんなに自慢してくる。速攻で勝負するのが有効だ。

●運：B　●血液型：B
●技術：B　●総合ランク：B
●得意ワザ：迷彩

ゴッドハンド

究極の麻雀を目指すために、山にこもってハードな修行を積んだ彼の麻雀はほとんど格闘技。モーレツなオニヅモなのでまともに戦ってもぜんぜん歯が立たないけど、技術的にはド素人。ノーテンでもいいからリーチをかけて、ベタオリさせるようにすればチャンス。

●運：超A　●血液型：？
●技術：E　●総合ランク：A
●得意ワザ：稲妻ヅモ、真空ヅモ

タコ宮内

とんでもないタコ野郎。さんざん泣きまくって場を荒らしておきながら自分はノーテンなんてことが多い。しかし、ときどき横ウラが乗ったりしてドでかい手で上がったりもするのがコワイ。タコのペースに惑わされないように、落ちついてじっくり攻めればよい。

●運：B　●血液型：O
●技術：E　●総合ランク：？
●得意ワザ：なし

中島ハコ

●運：D　●血液型：A
●技術：C　●総合ランク：D
●得意ワザ：なし

とにかくひたすら暗～い彼女。打ち手にも性格が表われていて、ダマテンで狙い打ちをすることが多いのだ。こんな彼女には明かるい麻雀で対抗するのがイチバン。役牌をハデに鳴きまくったり、多面張待ちのリーチをかければ彼女は勝手に自滅していくだろう。

貧乏おやじ

●運：E　●血液型：O
●技術：C　●総合ランク：E
●得意ワザ：なし

昔は大金持ちだった彼も、ドラ夫との対戦で大負けしてしまい身を持ちくずしてしまった。生活のかかっている彼の麻雀には迫力があるが実力がない。子供たちの「とうちゃん、がんばって」の声援も空しく響くだけ。勝手に沈んでいくので、相手にしないでいいよ。

北家拳士郎

●運：C　●血液型：AB
●技術：C　●総合ランク：C
●得意ワザ：北家神拳

北家神拳の伝承者である彼は、その名の通り北家になると恐るべき力を発揮するのだ。メンゼンが基本の北家神拳に対抗するには、鳴きまくって早アガリをする南家聖拳を使うのがイチバン有効。ただ南家聖拳は手が安くなりがちなので、ドラを絡めた麻雀を打とう。

クリスチーネ・M

若くして麻雀中毒になってしまった少女。麻雀を打たないと手が震えるなど、その症状はもう末期的である。彼女は大物役指向なので、セオリーどおりに打っていれば勝てる。しかし、だんだん役が高くなっていくような打ちかたをするので、テンパられたら注意。

●運：C　●血液型：A
●技術：C　●総合ランク：C
●得意ワザ：なし

オクトパシー・ふみ

日本タコ友の会で栄光の会員ナンバー１番を持つ彼女。ホンイツが大好きなんだけど、待ちが多くなるとどうすればいいのかわからなくなってしまい、ヘンな打ちかたをすることがある。彼女の強力なタコパワーに惑わされずに、自分のペースで打つようにしよう。

●運：B　●血液型：B
●技術：D　●総合ランク：C
●得意ワザ：なし

謎のじいさん

彼は一流のテクニックを持っていて、特にアタリ牌の推理は見事である。しかしツキがまったくないためにテンパイが遅くなってしまい、なかなかアガることができない。したがって若いパワーで速攻勝負をかけて、彼に攻めるチャンスを与えないようにすればよい。

●運：D　●血液型：AB
●技術：B　●総合ランク：C
●得意ワザ：なし

ぎゅわんぶらあ自己中心派発売記念

MSXマガジンVSゲームアーツ

実戦麻雀大バトル大会

MSX版、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』発売を祝して、直接対決！　本当の麻雀でどっちが強いかを決めます。ゲームアーツ対Mマガ。

熱き闘い!!

⬆みなさん、途中から本気のマジになりました。

双方の担当者が対決して、さてどちらが強いか？　やはり、本当の麻雀が強くないと、正確な記事は作れないという純粋な主旨のもと、大対決だぁ！

出場していただいたゲームアーツのメンバーは、まず、副社長の宮路洋一さん。むかーし昔からの『ぎゅわん自己』担当。この対決を手ぐすね引いて待っていた！　と、怖いまでの気迫がありました。そして、もうひとり、斉藤勝紀さん。思考ルーチンのデータ出しなど、やはり『ぎゅわん自己』のプログラム部分に携わってきた方。

対しますするは、MSXマガジンチーム。バカばっかりやってておなじみの、田中パンチがこんなとこにも、しゃしゃり出てる！　もうひとりは、編集部の若手のホープ、いつも歩き方がふわふわしていることでおなじみの(？)、ラメン田川こと、田川実。アルバイトの連中と、しょっちゅう卓を囲んでいると、風の便りが流れてきます。

その証拠としては、格闘技場となる東京青山の雀荘〝花の係長室〟に入場した瞬間に、お店の人に「あら、お久しぶりねえ」と、声かけられていたもんね。

まあ、スペースもないことですから、さっそくその対戦風景を再現することと、いたします。

ルールは東南まわしの、アリアリです。持ち点は、25,000点からスタート。つかみ取りで、東は斉藤さん、南はラメン、西は宮路さん、そして北がパンチと、なりま

役どころ

ぎゅわん自己に登場するキャラクターとすれば、誰にあたるかな？

北家拳士郎

⬆ゲームアーツ副社長、宮路洋一さん。ノリだすと止まらない。今回の要注意人物と、いえますです。アガらせないのが、一番かな。

タコ宮内

⬆MSXの『ぎゅわん自己』の開発に携わる。元、某コンビニエンスストアの店長という、斉藤勝紀さん。一応、タコ宮内の役を……。

店野真澄太

⬆MSXマガジン編集部のラメン田川。先輩に囲まれてるので、店野真澄太役しか、残ってませんでした。でもガンバレよな！

持杉ドラ夫

⬆田中パンチ。まあ、持杉ドラ夫のようになれればいいな、という願望を込めての出場。はてさて。どうなることやら。

⬆いきなりキバル、副社長。

⬆細かいところまでメモを取りながら。

⬆「わあ、アガったわ！」の斉藤さん。

あらトマトよ

⬆トマト完成を喜ぶ、明かるいメンバー。

した。半荘の勝負です。

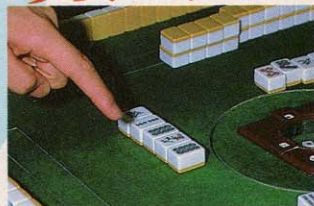
東１局、いきなりラメンがリーチ！　やるなあ、若いのに。すごいなあ、と、見ているうちに「あ、つもりましたぁ」。おうおう。手をみてみれば、イイペーコー。残念ながら六筒が暗刻でピンフにならず。リーチ、イーペーコー、ツモで、親から2,000点、子からは1,000点。

東２局。ラメンが親。で、またリーチかけてきた！　あなどれないヤツ。結局、その場は流れましたけど。一本場で、副社長が爆発。白をイチナキして、あっさりと白、ドラ２で、3,900点。振り込んだのは、同僚の斉藤さん。仲間内で、ケンカしちゃだめよー。

東３局は、宮路さんの親。親はどんどんナイてくる。ダブ東に、一、二、三万、そして中。うーんなんとかしなけりゃというパンチのあせりに反して、ラメンがチー。一、二、三筒をくいました。んー張り合うの一、といってた親に対する安全牌九筒を出したところ、「ロンです」と、ラメン。ひえー。また、仲間どうしのいじめっこ。みると、純チャン、ドラ１。九筒タンキで、3,900点。パンチは、振り込んでしまいました！

東４局、ついにパンチの親です。ここで、起死回生のホームランを。と、がんばってはみたものの、結果は、斉藤さんの、リーチのツモアガリ。数えるのもおぞましい、タンヤオ、チートイツ、リーチ、一発、ツモ。ハネ満。なんで、なんでと、床を転げまわるパンチ！

東場を終えたところでの成績は、ラメン28,400点、斉藤さん31,000点、宮路さん26,000点、そして、パンチは15,600点。情けないったら、ありゃしない。

しかし、まだ南場があると、望みを夢に託して、さあ再スタートだあぁ。

南１局。親は、ラメン。パンチの配牌は、あらららららのら。しかし、なんとかテンパイまで、もっていったぞー。役はないけど。そんでもってリーチ。七索と九万のシャボの待ち。あーあ。しかし、何巡目かに、あらら、ツモった。30符2翻の1,000、500、500。

これから、快進撃が、始まる。

南２局。パンチまたまたテンパる。四、五、六の片アガリ三色、ピンフ付き。よーし、リーチ！　わーツモったわー。三色にならなかったけど。でも、ドラ２だから、まんがーん。

南３局。今度は、哭きの竜じゃ。配牌からあったダブ南をポン。中と三筒のシャボ待ちで待ってたら、あらまたツモったよーん。40符３翻。5,200点。ここでパンチ、トップに踊り出る。

南４局はパンチの親。で、ここでなんと４連荘！　終わってみれば、結果のとおり。最初走ったラメンが、最下位になってしまったものの、なんとかＭマガがゲームアーツを抑えて、勝ちました。

これで、『ぎゅわん自己』の記事、これから思いっきり書けるわい！　ああ、よかった。ほっといたしました。

⬆点数計算はやはり、先月号の下敷きで。

最終結果

順位	名前	点数
1位	パンチ	47,800点
2位	宮路	29,100点
3位	斉藤	14,100点
4位	ラメン	10,000点

偽りの握手の図――うそです！

あまりの速さに目がまわっちゃうぞ
FEED BACK フィードバック

ヘイ、そこのお嬢さん、『フィードバック』やってるかい？　え、知らないの？　この秋、注目一番の3Dシューティングゲームなのに？　あ、思いだしましたか。よし、それなら今夜は朝まで解析しましょ。

■テクノソフト　MSX2　6,800円（2DD）

シューティングゲームは数々あれど、『フィードバック』はその中でも珍しい3Dタイプ。つまり敵キャラクターがグニーンと大きくなったり小さくなったりするものなのだ。

このテのタイプのゲームは、しばしばおもしろくなくなっちゃうものが多いんだよね。つまり、3Dというところに力が入りすぎて、肝心のゲーム性が薄れてしまうってやつ。そういうのはツメが甘い、練れてないわけだ。で、話を戻して『フィードバック』だけども、コイツはじつに良く〝練れている〟。全6面の最後に待ち受ける各ボスの個性的な動きもそうだが、各ステージのザコ、というか敵キャラの動きが非常に凝っているんですよ、こいつが。ゲームバランスもいいし、プレイしてて燃えてしまうゲームの1つ。BGMもグーだし、一度はやってみる価値アリですぞ。

⬆デモ画面。ところどころアニメーションも入っていて、ニクイ演出といえる。

⬆あーん、ゲームオーバー。シールドがゼロになると、その場で終わりですよ。

自機・アルーザの2種類の武器だ

通常弾

⬅ノーマルな武器で、撃つと一直線に飛んでいく。ある程度連射できるけど、小さすぎるため、敵にあたりにくいのがタマにキズな武器。弾数の制限がないのが強み、かな。

誘導弾

⬅発射すると一番手前にいる敵めがけて飛んでいく非常に有効な武器なんだが、弾数に限りがあるために調子にのって使うとすぐなくなってしまう。ピンチのときに使おう。

POWER UP

プレイ中、Pマークのパワーカプセルが、ときどき飛んでくる。これを取ると、アルーザはさまざまなパワーアップをすることができるのだ！　種類は6つだ。

青色カプセル

スピードアップ：アルーザの移動速度、通常弾の速度が上がる。はじめ、アルーザのスピードは遅いので、まずこのカプセルを取ること。スピードは3つ4つは上げておきたい。

青色点滅カプセル

スピードダウン：これは逆に、移動速度、通常弾の速度が下がる。スピードは10段階まで上がるんだけど、あんまり速いと操作しにくくなるのだ。お好みのスピードに調節しましょうね。

黄色カプセル

シールド：シールドエネルギーのゲージが3増える。最大16まで増えます。シールドが全部なくなるとゲームオーバーなので、こまめに取っておきたい。重要なパワーアップ、なのです。

黄色点滅カプセル

無敵：一定時間無敵になって、敵の弾丸をはね返す。うーん、ありがちなパワーアップ。だけど非常に便利。敵の攻撃がキビシイときや、シールドゲージが最大まで増えていたら迷わず取ろう。

赤色カプセル

誘導弾：誘導弾が20発増える。これを取らないと誘導弾は発射できないのだ。最高99発までためられる。あとね、パワーカプセルが浮遊中に弾丸をあてると、カプセルの種類が選べるぞ。

赤色点滅カプセル

貫通誘導弾：超強力な貫通誘導弾が1発撃てるようになる。これは、撃つと一定時間画面を飛びまわり、敵を勝手にやっつけてくれるというもの。一度使うとやめられませんよ、これって。

STAGE 1 ANCIENT VIEW

それではステージ1から攻略。初めのステージなので、パワーカプセルがすぐ現われる。スピードとシールドのゲージを、今のうちに上げておくこと。で、敵の攻撃もそれほどキビシクはないから、アクションゲームが得意な人ならカンタンにクリアーできることと思う。私なんか、目をつむりながらでもクリアーできるのだ(おいおい、そいつは無理な相談だ)。

アクションゲームは、あんまり得意じゃないです、というキミ。そうだな、ではダメージを受けにくいコツを教えてあげましょう。画面いっぱいにぐるぐると動いてみてごらんなさい。これだけで意外と敵にあたらなくなるでしょ。それと、敵に直接ぶつかるとダメージが大きいので、敵が近づいてきたな、と思ったら、あまりそばに寄らないこと。わかる?

次元転位ステージ　地上ステージ

⬆宇宙空間を飛んでいるようなステージ。ま、肩ならしってとこだね。

⬆古代の地球。この頃もゴキブリが生きていたと考えると、なんかコワイ。

BOSS DYNA-SAUR

ステージ1のボスは、なんと恐竜だ。口から火の玉をはいているのだが、しばらくすると一番手前に寄ってくる。そこですかさずヤツの口の中に通常弾をオミマイしてしまえ! ある程度ダメージを与えると、メカ恐竜になって動きが速くなるけど、かまわないように。楽勝だぜ!

敵キャラ紹介

⬆この体つき、典型的な肉食恐竜だ。ティラノサウルスかな?

⬆プテラノドンみたいな恐竜。でも、火をはくなよなー。まったく。

STAGE 2 EDO-808CITY

古代の地球から一転してステージ2は日本の江戸時代でござる。口調が変だけど江戸時代なので仕方がござらぬのだ。地上ステージでは進むごとにお城がだんだん見えてくるのが迫力があって、なかなか気持ち良いでござるな。曲者(くせもの)(つまり敵のコト)は、般若の編隊攻撃。こやつらは相手にせず、ひたすらよけるか、誘導弾で倒したほうがヨイでござるぞ。あとは、壊せない門松軍団が火をはいてくるのでござるが、画面の一番上にいれば火の玉はあたらないのでござる。慣れるまで苦労するであろうな。

それと、拙者(せっしゃ)はこのステージの音楽が特に気に入った。いかにも和風な感じで日本人の心をとらえた曲づくりなのじゃ。MSX-MUSICでぜひ聞いてほしいと思う次第なのでござる。がんばってほしいでござるよ。のう、殿。「うむ」。

次元転位ステージ　地上ステージ

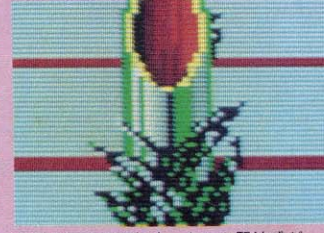
⬆某SFの、ワープシーンみたいなステージ。こういうの、私は好きですよ。

⬆おっと、地上は一転して和風なステージだ。正面のお城がシブいねえ。

BOSS YAMASHITA-CHIEZOU

ここのボスは、砂かけばばあみたいな敵でござる。口から火の玉をはいてくるのだが、タイミングをみはからって顔に通常弾を撃ちこむこと。涙をポロリと流す、人情を感じさせるボスなのでござる(どこが)。カンタンに倒せるが、じつは頭がばばあの顔した大蛇(?)が真のボスなのじゃ。

敵キャラ紹介

⬆はにゃ～? はに丸では、ない。般若(はんにゃ)なのだ、これ。

⬆せまりくる門松! なんか緊迫感がゼンゼンないな。でもこれ、無敵です。

STAGE 3 VOLCANIC BEAT

創世期の地球が舞台の、ステージ3にやってまいりました。ここまでくると敵の攻撃もかなりキビシイ。特に注目したいのは、敵のフォーメーション攻撃。これってスゴイ凝っていることに、クロスやV字形など、それぞれ個性的なパターンで攻めてくるのだ。これに対抗するには、誘導弾、それもなるべくなら貫通誘導弾を使うのが賢いのでは、と思うんですけどどうでしょうか。好みだけど。

そして最後に待ち受けるボス。えっ？ "田中パンチ"だって!?

次元転位ステージ　地上ステージ

⬆画面が真っ白で非常に見づらいステージ。くれぐれも目を大切に。

⬆創世期の地球。敵のフォーメーション攻撃に気をつけないといけない。

敵キャラ紹介

⬆なんだこりゃ。形容しがたい敵。

⬆コイツはパワーカプセルを出す。

BOSS TANAKA-PUNCH

パンチ！田中パンチ！

そーなのだ。ここのボスの名前はなんとわれらがMマガの頭領、田中パンチと同一人物、じゃなくて、同姓同名なのだあああ。テクノソフトさん、遊んでるしー。で、今回はパンチ先生の㊙写真と(おいおい)、コメントのおまけつきっ！

⬆これが証拠写真。"TANAKA-PUNCH"と出ているのがおわかりかな？　うん。

田中パンチ

ぬわーにー、オレが出てんの？これはまいりました。ファンの方でもいらっしゃるのでしょうか？　ありがたいことです。あー、なんまいだーなんまいだー。

STAGE 4 PARALLEL ATTACK

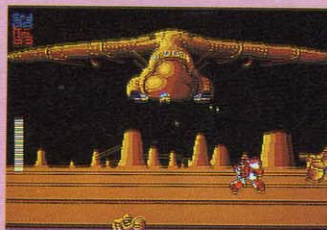
いよいよステージも後半にさしかかってきた。ここは近未来(？)のステージらしくて、ロボットみたいな機械野郎だらけ。画面がピカピカッと光ったりと、異様な雰囲気ただようステージなのです。

それに敵の弾のスピードが速いので、常に一歩か二歩先をよんで動かないと、すぐシールドがなくなってしまうので気をつけるよーに。アクションが苦手な人は、PACでこまめにセーブするしかないかも。

次元転位ステージ　地上ステージ

⬆画面上のラインの動きがおもしろい。環境ソフトを見ているような気分だ。

⬆たまに画面がフラッシュする。これ以上オレの目を悪くさせるな！　ブン。

BOSS GIGANTDES

ステージ4のボスは、イモ虫みたいな宇宙船(かな？)。なんか、宮崎駿っぽいデザインのような気もするけど気のせいですかね。コイツはしばらく攻撃に耐えていよう。一定時間たてばクリアーできるんだから。がんばれよなみんな！

敵キャラ紹介

⬅ロボットの1つ。小さいキャラクターだけど、憎らしいほどカッコイイ。

STAGE 5 DOG FIGHT

ラスト直前のステージ5は、1988年のペルシャ湾での戦いだ。こういうのって、アブナイよなあ。それはともかくですね、このステージ、明らかに某体感ゲームを意識してますね。ほら、あの戦闘機が宙返りなんかしちゃうやつ。なんといっても、誘導ミサイルを撃ってくるのがコワい。通常弾で破壊することもできるけど、とっても速いから、画面いっぱいに動いてよけまくったほうがいいぞ。

このステージのボスは、戦艦。だけどそこに行くまでの道のりがかなり長いから、消耗戦になりがち。シールドをこまめに補給して。

BOSS CANNONADE

ここのボスは戦艦。弱点をズバリいうと、艦橋なんだ。だけどとってもカタイから破壊するまでが大変。最初はまわりの砲台をすべて壊してしまって敵の攻撃をゆるめてから、じっくりと攻略するのが知的な倒し方である。

次元転位ステージ → 地上ステージ

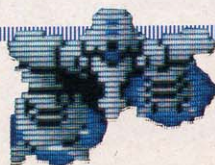
⬆上下をカベにはさまれているんだけど、コレってどっかで見たような気が。

⬆いきなり現代へ。1988年というのがタイムリー。敵が強いなあ。トホホ。

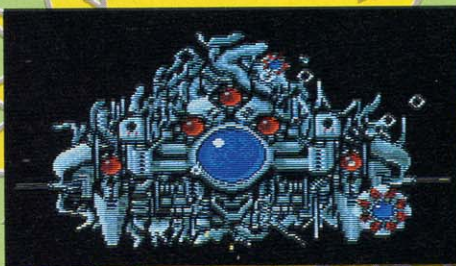
敵キャラ紹介

⬆プルプルプル。私はヘリコプターなのでーす。プル。

⬆戦闘機です。ミサイル出します。けど宙返りはしませんよ。ああそう。

STAGE 6 FINAL SHOT

さーて、ついに来ました、最終ステージ！　もちろん、敵の攻撃も一番キビシイ。なんたってパワーカプセルが道中1個も出てきてくれないから、ステージ5でシールドを少なくしてしまった人は苦戦しますよー。そしてさらに！　アルーザの必殺武器、誘導弾を逆に撃ち返してくる敵が登場！　まったくもー、ただでさえシールドが少ないってーのに、こんな敵が出てくるなんて今日は厄日かしらん。画面全体を使って、とにかく逃げきろう。誘導弾を撃たれる前に、こっちが先手を取る、なんていうのもいいかもしれないぞ。

⬆うぎゃ～、敵キャラが誘導弾を撃ってきた！　気合でひたすらよけるしかない。

BOSS LACHESIS

そして最後のボス、〝ラキシス〟。では宿敵ラキシスの攻略法をば。まず、赤い玉が5つ見えますね。この玉にむかってひたすら通常弾を撃ちこむ。一心に撃ちこむ。すると赤く光っていた玉が壊れます。5つ全部壊したら、青い玉の部分を撃ちまくれ～！　ほら、クリアーしたでしょう。でも実際はこううまくいかないのだ。敵の攻撃のキビシサと言ったら、もうたとえようのないくらい。ここは腰をすえて、根気よく攻めよう。勝利は近いぜ！

戦い終わって…

ラキシスを倒した！　時空のひずみへ逃げたが確かに手応えがあった。そしてラキシスを追った先には……。うーん、これはなかなか、あっと言わせるエンディングだなあ。ここで、キミは初めてタイトル名の〝FEED BACK：結果によって原因を調整する作業〟という意味の真の意図がわかるだろう。どういう内容なのかはクリアーしてからのお楽しみ。R・A・ハインラインの『時の門』のような、タイムパラドックスものを扱ったストーリーで感動ものなのだ。

さらに、未確認ではあるが、2周目をクリアーすると真のエンディングが見られるというウワサもある。確かめてはみたいんだけど、とにかく2周目は鬼のような難しさだ。

F1サーキットコースを大紹介しちゃう!(前編)

グレイテストドライバー

今日も絶好の天気に恵まれたここ、MSXマガジン特設スタジオには世界各国のサーキットコースのデータがちらほらと届いております。それでは順に見てまいりましょう。

■T&Eソフト　MSX2　7,800円　(2DD)

用意はいいか? F1コースガイドマップなの!

ブラジルGP〔ネルソン・ピケ〕

実際のF1サーキットは、灼熱の地、ブラジルGPから開幕される。全長5,031メートル、最小コース幅12メートルのこのコースで、栄光のチェッカーフラッグを受けるのはキミか？　それとも……。リゾート地で知られるコパカバーナ海岸に近いジャカレパグアにあるサーキットは、1988年からアウトドローモ・ネルソン・ピケと改名。今年ブラジルのレースは終わってしまったが、MSXでのレースは、今始まったばかり！

G GILAO ジラーオ

サルの長いコーナーを抜けると、右曲がりのこのコーナーへと入る。アクセルをどうコントロールする？　キミのテクニックが問われるのだ。

F SUL サル

長一いグランドスタンド前の直線を走り抜けた後の左コーナーだ。ここは全開バリバリで突っ走れぇー！　もちろん、対抗車には気をつけろよ。

E NORTE ノルト

この辺からシフトアップして、この後の直線を風のように駆けろっ!!　実際のカーレースのように、風を切って走れるか!?　それはキミ次第だ。

A MOLIKOTE モリコート

グイーンと大きく右へ回り込む第1コーナー。実戦では3速で入り、抜けたところでシフトアップするそうだ。ゼヒ試してみてくれよな。

D NONATO ノナト

こいつぁキビシイぜ。200キロくらいで進入して、そして100キロ前後まで減速だ。どうやら、このコースのカギは、このあたりにありそうだぞ。

H LAGOA ラゴア

沼とか池という意味の名前がつけられたコーナーだ。一気に減速しろよ！　でないと、クラッシュ！　てなコトになってしまうぞ。注意せよ。

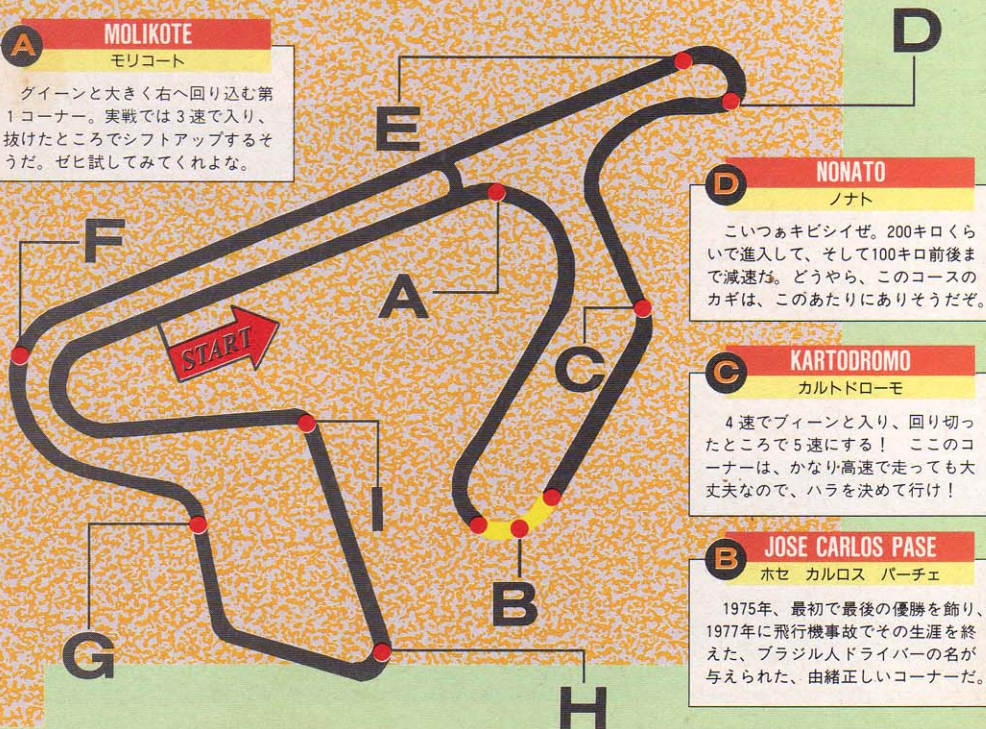
C KARTODROMO カルトドローモ

4速でブィーンと入り、回り切ったところで5速にする！　ここのコーナーは、かなり高速で走っても大丈夫なので、ハラを決めて行け！

I 90° NOVENTA ノヴェンタ

見てのとおり、ほぼ直角に曲がっているコーナー。ここを過ぎると、いよいよ最終コーナーだ。さあ、キミのラップはどれくらい？

B JOSE CARLOS PASE ホセ　カルロス　パーチェ

1975年、最初で最後の優勝を飾り、1977年に飛行機事故でその生涯を終えた、ブラジル人ドライバーの名が与えられた、由緒正しいコーナーだ。

サンマリノGP〔ディノ・フェラーリ〕

ヨーロッパ・ラウンドの開幕を告げるサンマリノGP。全長5,040メートル、最小コース幅９メートルのこのコースは、丘陵地の高速コースだ。右のコース図を見てもらうとわかるだろうが、直線がないことでも有名なコースなのだ。

A TAMBURELLO タンブレロ
比較的ゆるやかなカーブだな、とタカをくくるとデンジャー！　昨年、ピケがクラッシュしたのがここです。

B VILLENEUVE ビルニューブ
ここは1982年、ベルギーGPで不慮の死をとげたジル・ビルニューブの名称が与えられている。ここを通るときは、彼のことを思い出そう。

C TOSA トサ
このコーナーに入るまでは320キロで、入ったとたんに100キロ以下まで落とせ！　くれぐれもスピンなんてことにならないように運転すべし！

D PIRATELLA ピラテラ
アマゾンに棲む肉食の魚。なぜこんなサーキットにいるのか？　あ、それはピラニアか!?　いやいや〜。

E ACQUE MINERALI アクエ　ミネラリ
この切り返しのコーナーは、100キロ前後で加速しながら走るようにするのが望ましい。炭酸水という名だ。

F VARIANTE ALTA バリアンテ　アルタ
300キロ近いスピードから、一気に100キロにまで減速させるシケイン。ここにさしかかれば、コースもいよいよ後半だ。ここからが正念場だ。

G RIVAZZA リバッサ
ここの左コーナーは300キロ以上で突っ込む下りのコーナーだ。実戦では、ここで前の車を追い越すポイントとされている。抜いちゃえ！

H VARIANTE MARLBORO バリアンテ　マールボロ
ここはちょうど小高い丘を登りきったところにあるシケインだ。地形とカーブの具合により、速度はかなり落ちる。立ち上がりがみものだ。

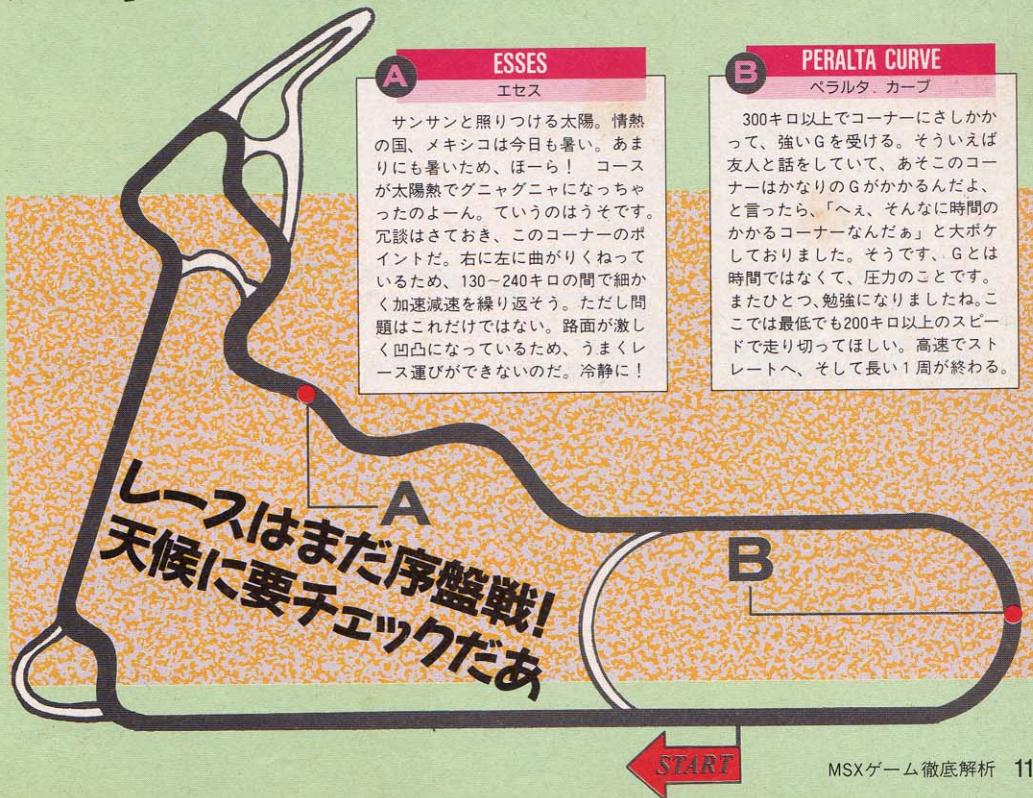
メキシコGP〔ロドリゲス〕

1986年、16年ぶりに再開されたGPだ。というのは、1970年にレースに熱狂した観客が大勢コースになだれ込み、大変危険だったので、それ以降は開催されなかったのだ。

このコースは標高2,240メートルの高地に作られているので(ちなみに日本一の山、富士山は3,776メートルだ)、空気が薄い。そのうえ大小のコーナーが待ち受けているため、レーサーにとっては精神的にも肉体的にも過酷なレースになることはいうまでもない。狭いコクピットの中で、１時間以上も激しい運動をしなければならないのだ。

この標高2,240メートルの高地に(チョモランマは8,848メートル)いち早く適応できるか!?

A ESSES エセス
サンサンと照りつける太陽。情熱の国、メキシコは今日も暑い。あまりにも暑いため、ほーら！　コースが太陽熱でグニャグニャになっちゃったのよーん。ていうのはうそです。冗談はさておき、このコーナーのポイントだ。右に左に曲がりくねっているため、130〜240キロの間で細かく加速減速を繰り返そう。ただし問題はこれだけではない。路面が激しく凹凸になっているため、うまくレース運びができないのだ。冷静に！

B PERALTA CURVE ペラルタ　カーブ
300キロ以上でコーナーにさしかかって、強いGを受ける。そういえば友人と話をしていて、あそこのコーナーはかなりのGがかかるんだよ、と言ったら、「へぇ、そんなに時間のかかるコーナーなんだぁ」と大ボケしておりました。そうです、Gとは時間ではなくて、圧力のことです。またひとつ、勉強になりましたね。ここでは最低でも200キロ以上のスピードで走り切ってほしい。高速でストレートへ、そして長い１周が終わる。

カナダGP〔ジル・ビルニューブ〕

1976年にオリンピックが開催されたカナダのケベック州、モントリオール。平均的にフラットなコースだが、高速S字コーナーなどがあり、ドライバーのテクニックが問われるコースとなっている。カギを握るのは、2つのヘアピンカーブでのスピード制御だろう。

A OLYMPIC ROWING STRIP
オリンピック ローイング ストリップ

1976年、モントリオールオリンピックのとき、この外にある川でボート競技が行なわれたことを記念して、この名前がついたのだ。そう思う。

B ISLAND HAIRPIN
アイランド ヘアピン

1速までギアを落とすコーナー。ここではマシンの進入時のブレーキングがみものだ。それにしてもこのコース、ヘアピンが目立つなあ。

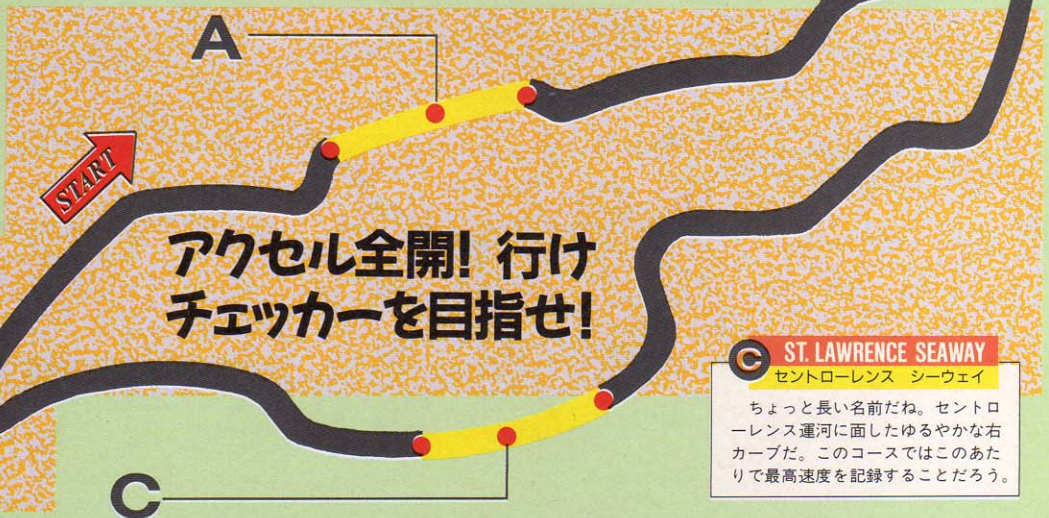
C ST. LAWRENCE SEAWAY
セントローレンス シーウェイ

ちょっと長い名前だね。セントローレンス運河に面したゆるやかな右カーブだ。このコースではこのあたりで最高速度を記録することだろう。

D PITS HAIRPIN
ピッツ ヘアピン

6速全開で進入し、フルブレーキングで走る。ここでは脱出速度がカギになる。また、ここにはピットへの入り口もある。名前のとおりです。

START

A
B
C
D

アクセル全開! 行け チェッカーを目指せ!

U.S.A.GP〔デトロイト〕

超高層ビルに囲まれた市街地でのサーキットだ。アメリカはミシガン州、デトロイトのダウンタウンを走り抜けるアーバン・チェイス。直角のコーナーと直線をつなぎ合わせたコースで優勝を狙え。

A FORD MOTOR COMPANY BRIDGE
フォード モーター カンパニー ブリッジ

第1ヘアピン直後のコーナー。ほぼ直角だ。よくここで事故がある。

B LARNED TUNNEL/STROW'S BRICKTOWN BRIDGE
ラーンド トンネル/ストローズ ブリックタウン ブリッジ

このコースでは、長い直線のバックストレートだ。飛ばせ飛ばせ!!

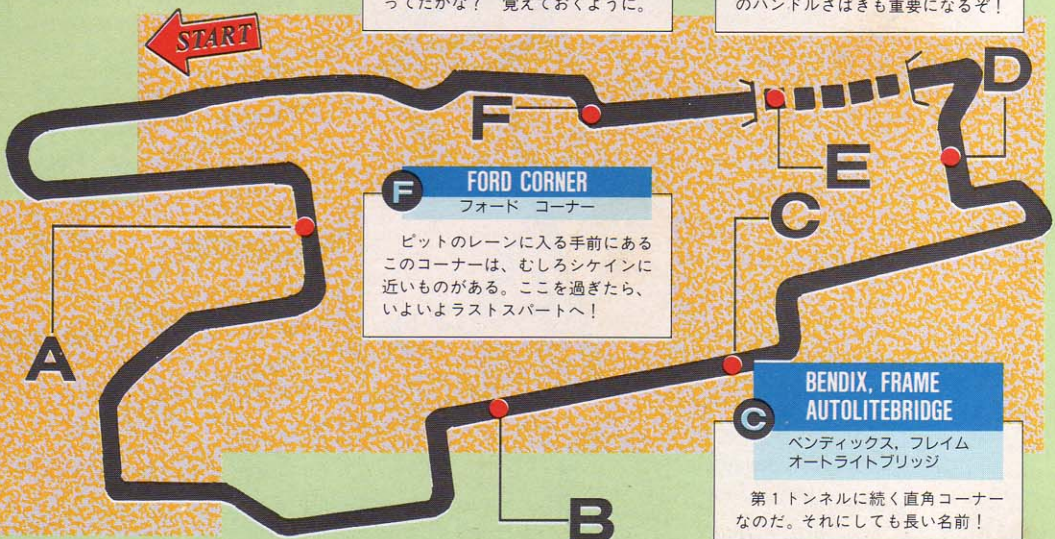
C BENDIX, FRAME AUTOLITEBRIDGE
ベンディックス、フレイム オートライトブリッジ

第1トンネルに続く直角コーナーなのだ。それにしても長い名前!

D KODAK CAMERA CORNER
コダック カメラ コーナー

よく耳にする名前のコーナーだね。直角のコーナーと短い直線をつなぎ合わせた、タイトコーナーだ。ここのハンドルさばきも重要になるぞ!

E GOOD YEAR TUNNEL
グッドイヤー トンネル

デトロイト第2のトンネル。F1GPのなかでトンネルのあるコースはモナコとデトロイトだけだ。キミは知ってたかな? 覚えておくように。

F FORD CORNER
フォード コーナー

ピットのレーンに入る手前にあるこのコーナーは、むしろシケインに近いものがある。ここを過ぎたら、いよいよラストスパートへ!

START

A
B
C
D
E
F

モナコGP〔モナコ〕

F1といったらモナコ。モナコといったらF1、ていうくらい名高いモナコGP。レースが行なわれるのは高級リゾート地、モンテカルロの市街地の公道だ。モナコ王室をはじめヨーロッパの上流階級の人々、それにいつもは腹出してボーッとしているおじさんまでもが一堂に集う。

見てもらうとわかるが、このコースは細長くなっているので、直線でのパワフルな走りと、コーナーでのドライビング・テクニックの両方をじっくり体験できるのだ。やはりここで優勝しなきゃ!!

I NOUVELLE CHICANE
ヌーベル　シケイン

読んで字のごとく（といっても読めないよね）、〝新設シケイン〟。見てもらうとわかると思うが、比較的直線が長いため、海にボチャン！　しちゃうマシンがあったため、1986年に改装され、そのときにここの名前も今のようになったというわけです。

K VIRAGE LA RASCASSE
ビラージュ　ラ　ラスカス

コースも終盤にさしかかろうとしているここでは、コース中最もスピードが落ちる場所だ。実際のF1のレースでは50キロ以下でここを通り過ぎるため、ドライバーの表情がよく観察できるらしいが、勇気あるキミ(単に無鉄砲なだけ？)は、150キロ前後でアタックしてみてはどうだろう。うまくきり抜けるか、はたまた不運にもクラッシュするか!?

L VIRAGE ANTONY NOGHES
ビラージュ　アントニー　ノー

モナコといえば、そうです。王宮ですが(トートツ)、その王宮前の広場の美しい斜面に設けられた野外席から見下ろせる最終コーナーがここ。うーむ、ナマで観戦してみたい！

G VIRAGE DU PORTIER
ビラージュ　デュ　ポルティエ

門番のコーナーと呼ばれているのは、トンネルに入る直前のコーナーだからだ。このゲームではトンネル自体は登場しないのだが、かえってないほうが運転に集中できるので、キミにとっては都合がいいんじゃないかな？　よそ見運転、するなよ！

H TUNNEL
トンネル

おお、なんてシンプルな名前！　U.S.A.GPのところでもちょっと触れたが、F1のコースでトンネルがあるのは、デトロイトとここだけなのです。ゆるやかな右カーブだ。

J VIRAGE DU TABAC
ビラージュ　デュ　タバコ

タバコ屋さんの前のコーナーだからこんな名前なのかしら？　だとしたら、かなりイージーだよね。ま、それはいいとして、この左コーナー、これくらいの小さなスペースでは書ききれないほどの逸話がある場所なのだ。興味のある人は調べてみてね。

C VIRAGE MASSENENT
ビラージュ　マッセンネ

シャネルやセリーヌなどの高級ブランドのブティックの前のコーナーがここ。カジノで儲けて、ブランドモノを買って、そしてF1を観戦する。いーなーいーなー！　まさにゼイタクな幸せ！　私みたいな小市民には関係ないコトですけれども……。

A VIRAGE SAINT DEVOTE
ビラージュ　サン　デボート

ここはコースの幅が狭いため、ものすごい勢いで第1コーナーに突っ込んでくる。観客だけでなく、ドライバーもヒヤヒヤしちゃう右曲がりのコーナー。聖者のコーナーと呼ばれているのは、すぐ近くに教会があるから。神様も無事故を願ってます。

E VIRAGE MIRABEAW
ビラージュ　ミラボー

いきなりですけど、ここでクイズをひとつ。このコーナーの名前にもなっている〝ミラボー〟とは、さて、なんの意味でしょうか？　1：ここで事故を起こし、生涯の幕を閉じてしまったレーサーの名前。2：このコースでのGPで、初めに優勝したレーサーの奥さんの名前からついた。3：すぐ近くにあるホテルからとった。さて何番でしょうか？　はい、答えは3番です。当たったかな？

F VIRAGE ANC GARE
ビラージュ　アンクガール

このあたりはコースがグニャグニャしていて、かなり走りにくそうだが、ここのヘアピンがそのアクセントになっている。いくらがんばっても、100キロ以下に減速しなければならないんじゃないかな。腕に自信のある人は、高速でトライしてみたら。

D VIRAGE CASINO
ビラージュ　カジノ

カジノといえばラスベガスかモナコ。そんな伝統と風格のあるカジノの前に位置するこのコーナー。ドライバーにとっては案外目のドクかもね。こんなところにカジノがあって。

B MONTEE DU BEAU RIVAGE
モンテ　デュ　ボー　リバージュ

おぅ、ビューリホー！　と思わず叫びたくなるような絶景が一望できる。美しい岸辺なのだが、かなり急な上り坂になっている。まさに、F1界の〝アメとムチの法則〟だ!?

ラスト ハルマゲドン

モンスター対エイリアン

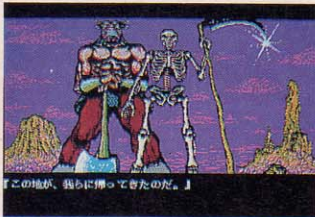
⬇人類滅亡後の地球に、モンスターが暮らせる日は来るのだろうか。

■ブレイングレイ　MSX2　7,800円（2DD）

他機種で人気爆発中のこのゲーム、舞台となるのは人類滅亡後の地球。モンスターとエイリアンが地球での生存をかけて壮絶な戦いを繰り広げるRPGだ！

果たして魔族は破滅の平原で生き残れるか？

荒廃した地表が限りなく続く、人類滅亡後の地球。かつて人類との戦いに敗れた魔族は、暗い地底に身を潜めることを余儀なくされていた。そして今度こそ、自分たちの時代の到来であると確信していたのだ。

しかし、人類の消えた地上の様子を調べるため、偵察に出たスケルトンとミノタウロスを待ち受けていたのは、遠い宇宙から地球を征服しようと企むエイリアンの奇襲だった。予想外の事態に困惑した魔族たちは、12種族の代表を集めて話し合いをした。その最中、エイリアンからのメッセージが届き、おとなしく従うか無惨に殺されるか、ふたつにひとつの選択をせまられる。そして、異星からの侵略者を許さなかった魔族たちとエイリアンとの、地球の覇権をかけた戦いが始まったのである……。

ディスク１枚を使ってのオープニングストーリーは、まるで映画を観ているようだ。主人公となるのは、今まで敵として登場してきた12種類のモンスターたち。各種族にそれぞれ特有の能力や魔力を使いわけてパーティーを編成し、エイリアンを倒すべく広大な世界へと旅立たなければならない。

舞台が荒廃した地球なので、店や宿屋といったものはいっさい登場しない。武器や防具は自分たちの能力で作って身につけ、傷ついたときは魔法を使うか地下の魔界に戻って回復させるというように、すべて自分たちの力で行なうのだ。

⬆地上の偵察に出た２体のモンスター。

⬆エイリアンに奇襲されてしまった!!

⬆エイリアンからのメッセージが届いた。

⬆異星からの侵略者を許してはならない。

モノリスの謎

エイリアン打倒の旅を始めて、すぐに遭遇するものが無数の石板、地上に落下した巨大なモノリスである。長い旅のあいだ、いたるところで発見するこの石板の数は全部で108あり、それぞれに黙示録の１章節が彫りこまれている。いったい誰が、なんのために降らせたものなのか、謎は多い。たくさんあって、面倒な作業にはなるが、このモノリスに隠された巨大な謎を解くためには、108すべての石板に目を通さなければならない。刻まれた文章の内容は難しいが、時間をかけて解いていこう。

⬆広大な世界の中に108の石板が散らばっている。すべてに目を通していこう。

⬆黙示録の１章節が、いったい何を意味しているのか読みとることは難しい。

12種族のモンスターでパーティーを編成

ゲームの主人公となるモンスターたちは、全部で12種族。活動できる時間帯が、昼、夜、サルバンの破砕日とそれぞれちがうので、時間帯によって3つのパーティーにうまく振りわけよう。

また、モンスターによって武器やアイテムを作ったり、飛行能力や千里眼といったそれぞれちがう特性を持っているので、それらを考慮に入れてパーティー編成を考えなければならない。

昼

オーク

昼のみ活動可能なモンスター。武器や防具の作成能力を持ち、ワナ外しを得意とするが、火に弱い。自分で作った武器や防具を使って、接近攻撃を中心にした戦い方をすると良い。オークはレベル5でオグレに、レベル9でトロルに変化する。

ハーピィ

オークとともに行動は昼間だけに限られる。飛行が可能なので、通常は入れない海や山などを自由に移動することができる。遠距離用と近距離用の攻撃特殊能力を持っていて、レベル5でグレートハーピィ、レベル9でグリフォンに変化する。

夜

ゴブリン

夜のみ活動が可能。オークと同様に武器や防具を作成する能力を持ち、火に弱い。攻撃と防御の特殊能力は持っていないので、自分で作った武器と防具を装備して接近攻撃で戦おう。レベル5でホブゴブリンに、レベル9でバグベアに変化する。

ガーゴイル

ガーゴイルはレベル5でバルログに、レベル9でデビルに変化する。活動は夜に限られるが、飛行能力を持っているので移動に便利である。防具を装備することはできないが、攻撃と防御の特殊能力を持っているのでそれを利用して戦うと良い。

サルバンの破砕日

ゴーレム

月に1度起こるサルバンの破砕日のみ活動可能。怪力の持ち主で、武器を持たずに素手による攻撃が得意。石でできているので石化攻撃を受けても通用しないが、水に弱い。レベル5でクレイゴーレム、レベル9でリビングスタチューに変化する。

アンドロスフィンクス

ゴーレムと同様、サルバンの破砕日のみ活動可能。レベル5でスフィンクス、レベル9でマンティコアに変化する。道具を作る能力と、飛行能力を持つ。そのほかに記憶能力もあり、知性にすぐれている。武器や防具は使えないが、アゾット剣は使える。

いつでもOK

ミノタウロス

ミノタウロスはレベル5でハンババ、レベル9でゴーゴンへと変化する。武器や防具の作成能力のほかに千里眼の持ち主でもあるので、マップと自分の位置を調べるときにとても便利だ。また、アックス系の武器を持たせると強い効果が得られる。

サイクロプス

サイクロプスはとても頭が良く、3D迷路のマップを記憶する能力や千里眼も持っている。また、ワナ外しも得意で、クラブ系の武器を持たせるとかなりの効果が得られる。レベル5でティタナクロプス、レベル9でクレアボワンスへと変化する。

Gスネーク

レベル5でストアウォームに、レベル9でヒドラになるGスネーク。アゾット剣以外は武器や防具をまったく装備できないが、ニードルテールやブロンズスケールといった特殊能力を持っている。毒の攻撃を中和することができ、水にも強い。

ドラゴンニュート

随時、活動可能なモンスターの中で唯一、飛行能力を持っている。レベル5でワイバーン、レベル9でブロンズドラゴンに変化する。武器や防具は装備できないが、火の攻撃を一切受けつけず、ファイヤーボールという遠距離攻撃ができる。

スケルトン

アイテム作成能力があり、毒の攻撃も一切受けつけないが、水に弱い。攻撃用特殊能力のボーンブーメランは、エイリアンにも通用するほど強力なものなので、うまく利用しよう。レベル5でナイトスケルトンに、レベル9でデュラハンに変化する。

スライム

アゾット剣以外の武器や防具は装備できず、火にとても弱い。しかし、マヒ攻撃や武器の攻撃に対しては特殊な防御力を持っている。レベル5でブラックプディング、レベル9でグレイウーズになる。セルショット、アシッドプロテクトが使える。

魔界

石板にぐるっと囲まれた、魔界への入り口。ここからゲームはスタートする。1日1回限り、魔界に戻ると消費した体力や魔力を回復できる。したがって、最初のうちはなるべく魔界の周辺で敵と戦うようにして、モンスターが傷ついたら魔界に戻って回復させるのが望ましい。いきなり遠くまで行ってしまうと、すぐに全滅させられてしまうので、ある程度レベルが上がるまでは地道に戦おう。

⬆石板に囲まれた魔界の入り口。最初のうちはここを拠点に近いところで戦おう。

⬆モンスターの故郷ともいえる魔界に戻れば、傷ついた者も回復ができるのだ。

モンスターの特性を有効に使う

●飛ぶっ

パーティーの中に、飛行能力を持ったモンスターがいれば、通常入れないような場所でも移動できるようになる。海や山などが目の前に現われたときなどに利用すれば、自由に移動できるぞ。しかし最初から遠くまで飛びまわってしまうと、途中で強い敵に出会うので注意しなければならない。

⬆飛行能力を持っていればほら、この通り、天使のように飛びまわることができちゃうよ。素敵な飛行スタイル。

●千里眼

サイクロプスとミノタウロスが持っている特性、千里眼。地上でしか使えないが、広大なマップの中で自分が今どこにいるのかすぐにわかる。この千里眼を使って自分の現在位置を確認しよう。

⬆ああ、自分がどこにいるのかわからないっ。千里眼を使えばだいじょーぶよん。

戦闘シーン エモノがいたぜ

「エモノがいたぜ」で敵に出会うと、戦闘シーンに早変わり。戦闘シーンのコマンドは、接近攻撃、魔法、特殊能力、アイテム、遠距離用武器、防御、逃げる、とあるのでモンスターの性質によって使いわけよう。特殊能力を持っているモンスターなら、魔法とちがって無限に使え、効果も高いのでどんどん利用しよう。また、攻撃ばかりではなく、時には防御や逃げることも大切である。初めて見る敵の様子をうかがうのと同時に、カウンターで敵にダメージを与えることもできるので、レベルが上がるまでは積極的に防御を使って戦闘を進めていくのが良いだろう。

無念!

⬆うあっ、いきなりエモノ。この合い言葉の後に、戦闘シーンが展開されるのだ！

⬆攻撃方法によって、攻撃のアニメーションもかわる。グロテスクだけどキレイ。

⬆パーティーが全滅すると、へっへっへっと一笑に付されてしまう。くやしーっ。

エイリアン

西の大陸の地上には、4つのエイリアンたちのドーム基地が建てられている。そこでは常にエイリアンたちが集まって、からだを休めており、モンスターを魔界に封じ込めてしまおうと企んでいるのだ。この前進基地をつぶし、エイリアンを全滅させれば、IDカードが手に入り、それを4つ集めればエイリアンの宇宙船内部に入ることができる。しかし、エイリアンはなかなか手強いので、簡単には倒すことはできないのだ。

⬆エイリアンがいっぱいいるよー。

⬆敵ながら、カラフルで美しいわ。

バスクの樹

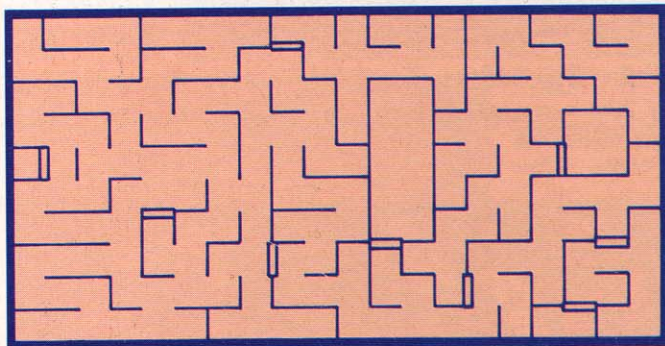
火山の中に入っていくと、めらめら燃え上がる山の中央に、炎に包まれた1本の樹が立っている。それがバスクの樹である。バスクの樹には、伝説の剣、アゾット剣が刺さっていて、これを手に入れるとモンスターの攻撃力は格段にアップするのだ！

しかし、このアゾット剣を引き抜くことはとても難しい。ある程度レベルを上げてから行き、引き抜くことができたら、そこから先の戦闘はとても有利なものになるぞ。

⬆炎の中でも燃えない。不思議議。

⬆引き抜きたいけど、まだ無理。

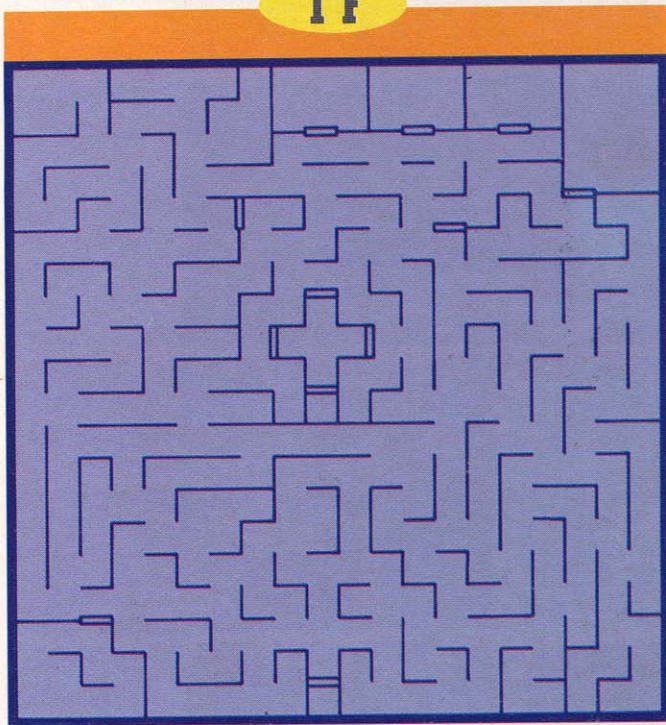
■コールドスリープルーム

かつて人類がまだ存在していた頃に建てられた、コールドスリープルーム。中には、カプセルに入って冷凍睡眠している人間たちの姿があった。このコールドスリープルームでは、人間たちの残したCDや古い書物、そして壁に記された謎のメッセージなどを見つけることができる。その場合、ヒントを探すときは好奇心の強いモンスター、それを理解するためには知性のあるモンスターというように、モンスターの持つ能力によって使いわけることが必要になる。そのためにも、いろいろな能力の持ち主をバランスよくそろえて、パーティーを編成しよう。

コールドスリープルームの内部は、3D迷路になっているが、建物全体の大きさはそれほど大きくないので、無理に奥まで進もうとしなければあまり危険ではない。あとは、時刻に気を配りながら、モンスターの入れ替わりのタイミングをうまく調節して、慎重に進んでいけば、だいじょうぶだ。

⬆これがコールドスリープルームの入り口。思いきって中に入ってみるのだ！

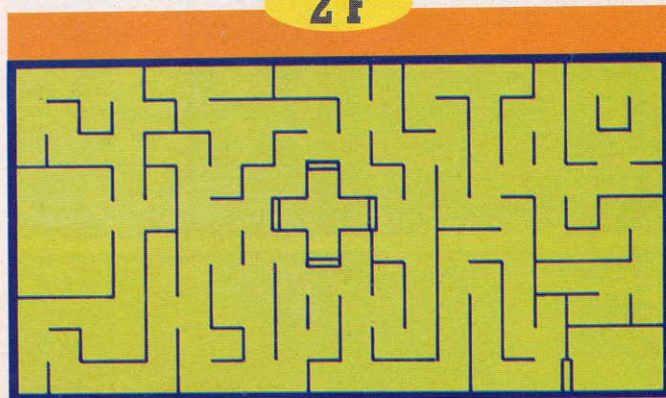
⬆中は3Dダンジョン。慎重に進んでいかないと迷子になってしまうから注意。

■エイリアンの宇宙船

魔界の近くにあるエイリアンの宇宙船は、入り口までは近づけるがIDカードがなければ中には入れない。IDカードを手に入れるためには、4つのエイリアンの基地をすべてつぶさなければならない。これがけっこう大変なのだ。

宇宙船の内部はコールドスリープルーム同様、3D迷路になっていて、とても強力な敵がたくさん出てくるぞ。必ず手前でセーブしてから挑戦するようにね。

宇宙船の中で見つけられるものは、CDプレイヤー、ガルマの鍵など。ガルマの鍵は、戻らずの塔へ行ったときに必要となるので、必ず手に入れておかなければならない。知性と好奇心で探してみよう。

⬅宇宙船を発見！ 中にはエイリアンが……。

⬅IDカードを持っていないと扉は開かない。

戻らずの塔をめざせ！

さて、ここに来るまでもかなりの長い旅だったけれど、この先にはもっともっと大変な世界が待ち受けている。そのひとつが、戻らずの塔だ。

戻らずの塔に入るには、108のモノリスの言葉をすべて聞き出さなければならない。そして、エイリアンの宇宙船の中にあるガルマの鍵がなければ、扉を開けることはできないのだ。大きな謎につつまれた戻らずの塔は、中に入ってもなかなか実体がつかめない、不思議な建物。そして7つのフロアからなる内部には、今まで出会ったものより格段に強いエイリアンたちが、モンスターの来るのを待ちかまえている。果たして、この塔から無事に魔界に戻ることができるのだろうか……？

イシターの復活

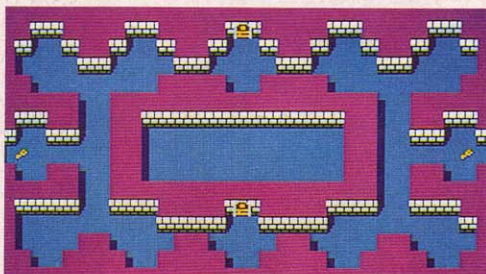
ルームマップ全紹介!(後編)

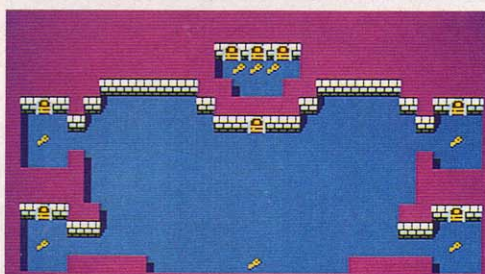
先月号のルームマップ、役に立ってくれたかな? 今月も行き詰まってしまった人々に一筋の光明を灯すべく、後半残り63フロアー分を一挙に大紹介してしまうMマガなのだ。十二分に活用してもらうと担当者も苦労のしがいがあるわけです、はい。

■ナムコ　MSX2　ROM　6,800円

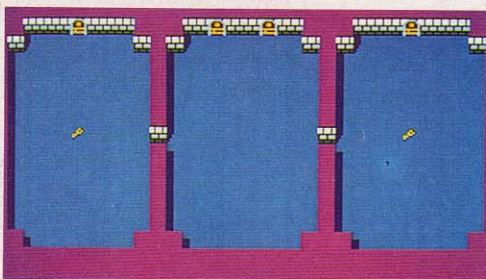
今回は最後まで紹介だ

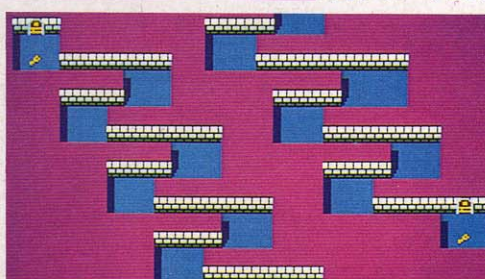
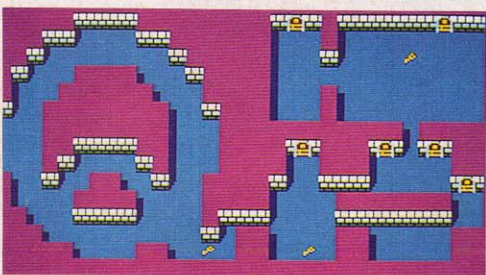
『イシターの復活』は、ルームどうしのつながり方を知るということに一番重点が置かれている。おもしろいポイントだ。これは『イシターの復活』をやったことがある人ならわかると思うけど、プレイも後半にさしかかるとギルとカイはかなり強くなっているため、成長させる、ということに専念する必要はない。むしろ、いかに塔内の構造を知るかにかかっているわけだ。そんなわけなので、このドアの行き先がどこそこに通じている、というのはあえて書かないから、ぜひ自分で確かめてほしい。そこが一番面白いんだから、ね。

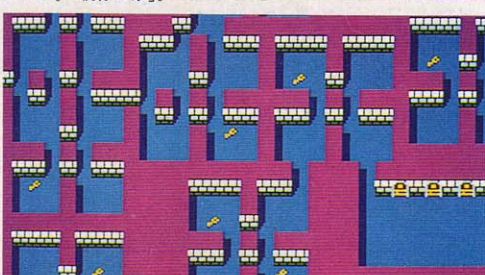
NO.127までのルームを全部紹介いたします!

NO.65 LOUNGE

さて、気分一新、後半ルームの紹介ですよー。中央の部屋には入れないんですね、ココ。まあ、ゴールデン・ミラーとリザードマンに注意すれば楽勝楽勝!

NO.66 AUDIENCE HALL

カンタン。ゴールデンミラー・ナイトがちょこまかとウルサイけれど、場所が広くて逃げやすいから気にすることもないと思う。さっさとクリアーすること。

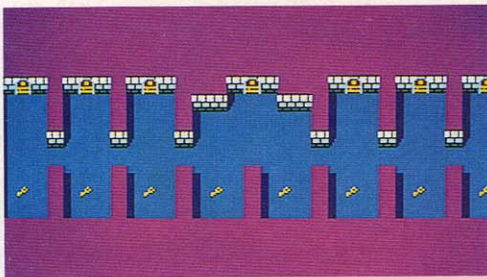
NO.67 COMMON HALL

簡単な構造だけど、ブラック・バットがいきなり襲ってくる。ここに来るときは、ブレスかプロテクションの呪文をすぐ使えるようにしておくとヨイです。

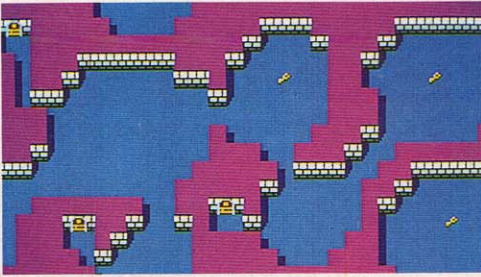
NO.68 FIRE ESCAPE

〝非常口〟。「親分、てーへんだ」。おう、どうしたい。物事何でもあわてちゃいけねーよ。「それが親分、火事なんでさあ」。何、火事っ!? どこが。「親分の家」。

NO.69 QUEEN'S ROOM

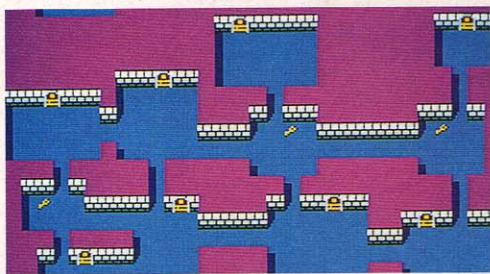
左の〝Q〟とデザインされているのがオシャレな、〝女王の間〟。ここらあたりから壁をつき抜ける呪文を出すハイパーマジシャン系が現われてくる。注意しろい。

NO.70 ATTENDANT'S ROOM

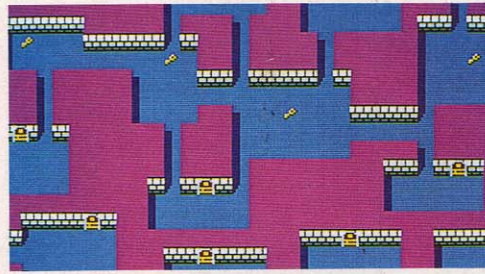
小部屋には強力なブラック・スネークがカイを待ちうけている。さらに困ったことに、本物のカギはたった3つしかない。意外とてこずるルームかもね。

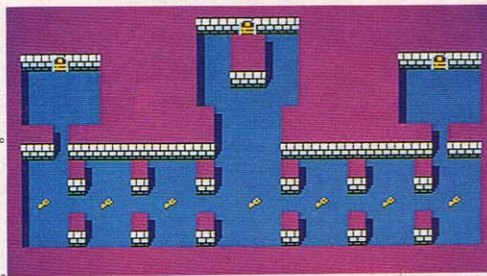
NO.71 CLOSET CHAMBER

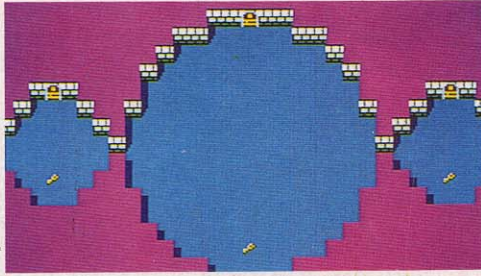
No.67のブラック・バット攻撃がさらにキビシくなったルーム。トラップドア、ニセのカギなんかが何気なく置いてあったりするのがとってもイジワルなの。

NO.72 SERVANTS' HALL

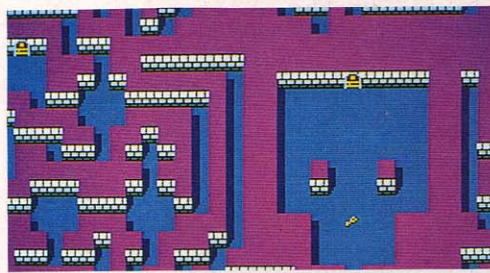
ここは〝召使いの部屋〟。ダークグリーン・スライムがたくさんいるのでスリープの呪文は必ず使おう。ダーク・スライム系は倒そうと思わず、やりすごすべし。

NO.73 ANTECHAMBER

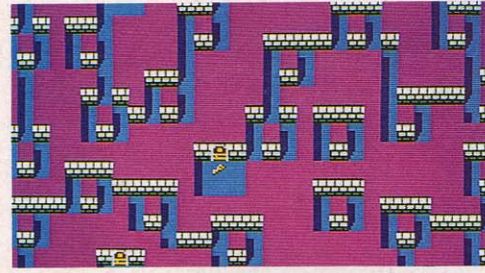
〝控えの間〟。このルーム、トラップのドアが6つもあるんですよ、6つも。時間はなくなるし、イエロー・ローパーには追いかけられるしと、体に良くない。

NO.74 THRONE ROOM

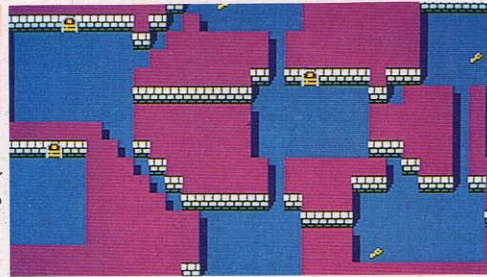
〝玉座の間〟、ここにいるリザードマンをよく見ると、ピンク色の剣を持っているのと、そうでないのがいる。前者はピンク・ソードといって、チョット強い。

NO.75 KING'S ROOM

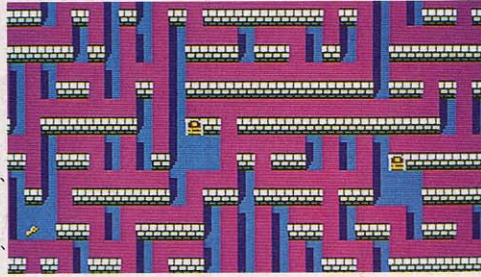
うーん、ケンとメリー。それはスカイライン。ああ、猫とネズミの追いかけっこね。それはトムとジェリー。で、このルーム。シンメトリックなデザインよね。

NO.76 RED COURT

このルームを見てフト思ったのだが、水の分子(H_2O)を上から見たらこんなカタチになるのでは、と何とも不思議な想像をしてしまった。見ててタノシイ。

NO.77 DRAGON'S LAIR

〝ドラゴンの巣〟。いますよ、ドラゴン。何をしてるのかは、行ってからのお楽しみ。まあ、ちょっとしたひっかけみたいなものだ。気にせず楽にプレイしよう。

NO.78 BOULDER PASSAGE

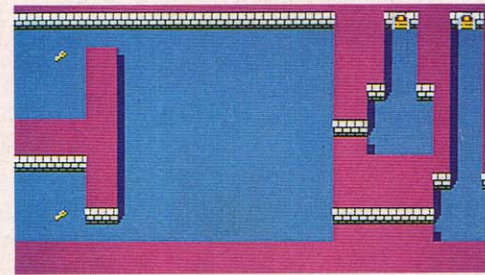
ココはかなりのくせもの。じつはランド・アーチンが2匹もいるのだ！ ディテクト・モンスターとパニックの呪文を忘れずに。ないと悲惨なメにあうぞ。

NO.79 ADMINISTRATION

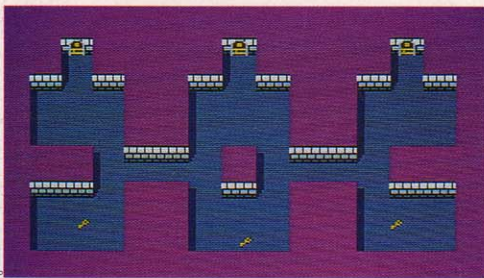
ルームの構造はたいしたことない。しかし、ランド・アーチンがどこかにいるから気をつけること。さっさとクリアーしてしまうほうがいいみたいだ。

NO.80 SECRET CORRIDOR

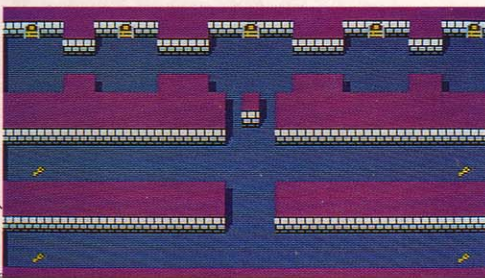
ムムム、やっぱりあったよ迷路第3弾。ピンク・ローパーはいるわ、壁の中に隠れて見えないカギがあるわで、もう大変。でもね、ココ、スゴイ宝箱があるぞ！

NO.81 FORBIDDEN HALL

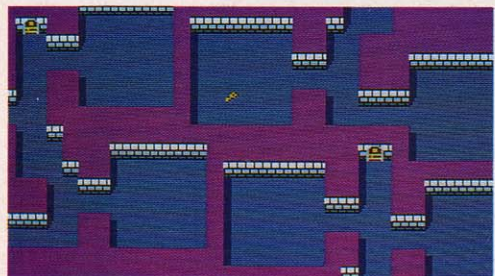
いいねー。こういうルーム。壁もなければ敵もいない。こんな楽なルームがあっていいのかしら。さっさとクリアーしよ……あれ？ 何かあるぞ、この下。

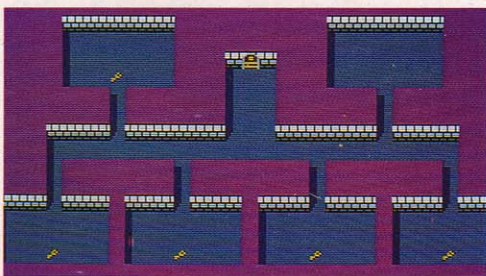
NO.82 LABORATORY

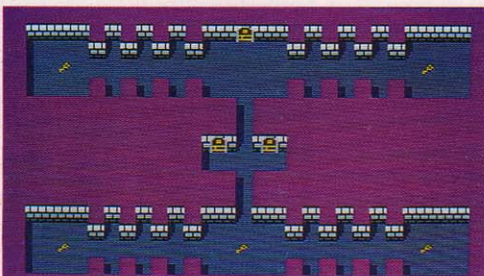
〝研究所〟。ルームアイテムとして、〝DRINK ME (私を飲んで)！〟と書かれた薬があります。じつはLDゲームの『ドラゴンズレア』のパロディーなのです。

NO.83 ARMORY

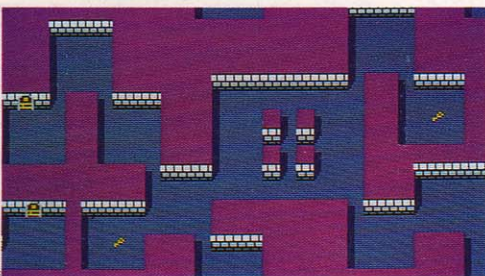
前作『ドルアーガの塔』でギルは塔内に置かれている剣や盾などを装備して自分を強くしていった。ではその前に装備していたものはどこにあるのでしょうか。

NO.84 WEAPON STORAGE

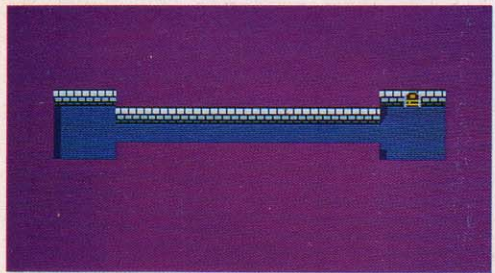
じつはこの辺りに、ギルが捨てた装備が落ちているのだ。〝武器の間〟っていうくらいだから、そう、剣があるかも(なんてアイマイなことを書いているが、あるのだ)。

NO.85 ARMOR STORAGE

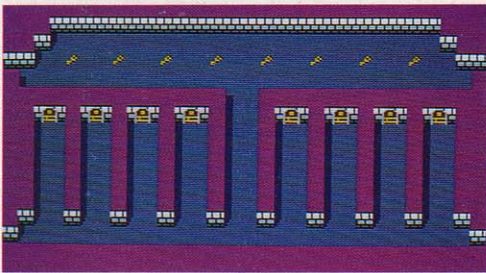
〝甲冑の間〟。つまりヨロイのことですな。現在ギルが装備しているヨロイとの違いは、胸にある帯の色。最強のヨロイは青だけど、ここに落ちているのは赤。

NO.86 SHIELD STORAGE

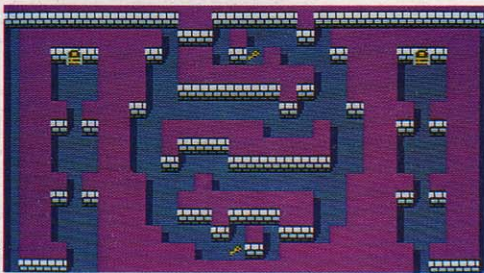
〝盾の間〟。名前から察する通り、どこかに盾が落ちているぞ。こういう、あちこちに置かれたルームアイテムを見つけるのも『イシター』の楽しみの1つだ。

NO.87 HELM STORAGE

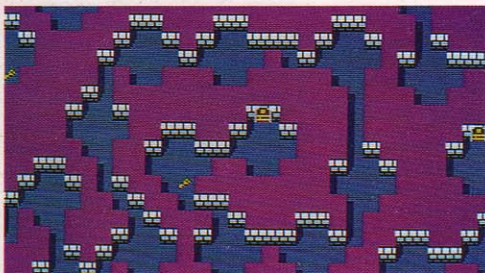
しかし、よーく考えてみると、ギルは最強の装備をしていて、ドルアーガを倒したほどの屈強の戦士なのに、なぜあんなに弱いのだろーか。かわいそうに。

NO.88 CURSED ROOM

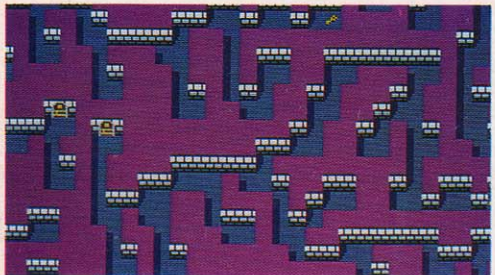
〝呪われた部屋〟。スチール・ハイパーナイトがうじゃうじゃいるルームだ。マジシャンたちもいるので、相手にしないでクリアーしたほうがいいと思います。

NO.89 DEAD END

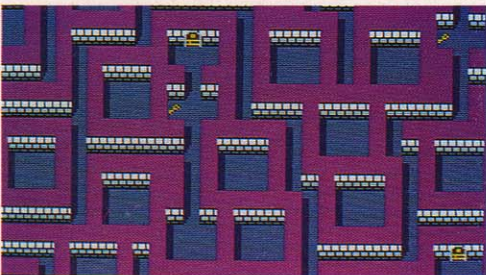
この『イシター』を制作した人は『ゼビウス』などで有名な遠藤氏。つまりだね、〝DEAD END(行き止まり)〟と遠藤(END)をひっかけたシャレになっているワケ。

NO.90 REMAINS

ローマの古代建築を思いださせるような、〝遺跡〟っぽいデザイン。ドーリア式、とかね(受験生ネタ)。トラップのドアばかりなので気をつけて。カンタンだね。

NO.91 CALVARY PRISON

〝刑務所〟なんてコワイ名前がついてるけど、たいしたことはない。一方通行のルームなので、速攻でクリアーするようにしてほしい。じゃ、よろしく。それだけ。

NO.92 ARCADE PASSWAY

ひたすら一本道。〝仲見世通り〟、という粋な名前がついたルームだが部屋のあちこちにローパーがいるのがたまにキズ。バリアを張って強引に突っきろう。

NO.93 MAZE PASSAGE

ここにいるダークグリーン・スライムには注意。なんとブレスの呪文が効かないのだ! ああ、スリープの呪文をかけて動きを止めれば、問題ないか。

NO.94 CONDEMNED WARD

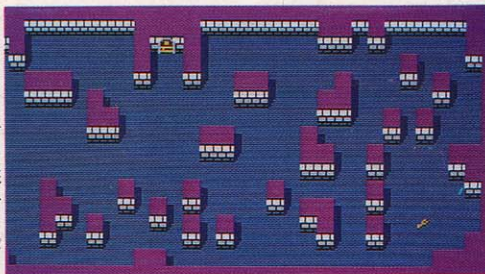
〝死刑囚の監房〟。入れない部屋だらけのおかげで、通路が非常に狭い。さらに、ランド・アーチンが3匹もいるので、対応が少しでも遅いとまず助からん。

NO.95 ARCHED HALLWAY

一本道なので、とってもカンタン。こういうルームはホッとするな。それと、上の通路にはダークグリーン・スライムがいるので、サンダーボルトで一掃だ。

NO.96 ANCIENT RUIN

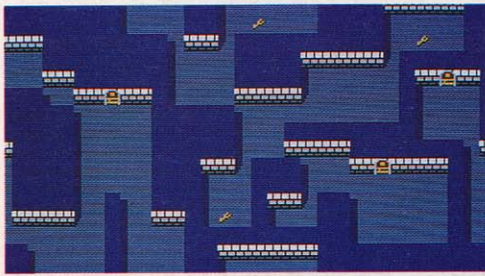
〝古代の廃墟〟。そう言われてみると、何気なく置かれている柱が廃墟っぽく見えてくるから不思議。ここのグリーン・スーパーローパーは無視しよう。

NO.97 COMMON CHAMBER

とりたててどうと言うことはないルーム。この辺りになると、敵モンスターも異常なほど強いので、作戦をたてて慎重に進んでおきたい。ゴールは近い。

NO.98 VANGUARD ROOM

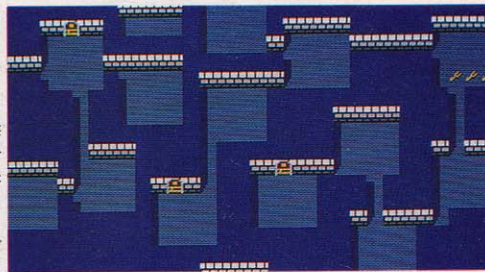
ココに初めて来たアナタ、驚かないでくださいよ。じつはレッド・ウィル・オー・ウィスプが始めからいるのです！ 誘導のコツを知るのが、第一ですぞ。

NO.99 COMMAND POST

〝戦闘指令部〟。はっきり言って、かなり手強い。部屋の四隅にレッド・スーパーローパーがいるので、逃げるだけでもタイヘン。1人プレイだと難しいぞ。

NO.100 GUARD ROOM

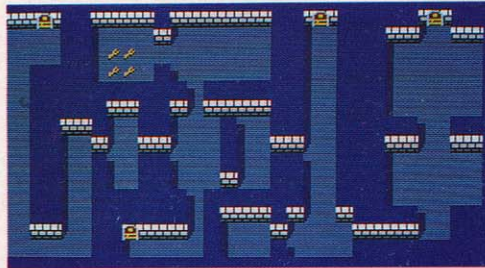
マジシャンたちの攻撃がキビシイ。そこで今回は、彼らを倒す方法を教えましょう。マジシャンが出現したら、バリアを張ったカイで体当たり。これでOK。

NO.101 HARNESS STORAGE

先々月号の付録でも書いたけど、左上の壁で動いている変なモノは、バグ(BUG)。で、ここのルーム名の〝馬具の倉庫〟とひっかけてるってワケだ。ヒザにくるぜ。

NO.102 JAILER CHAMBER

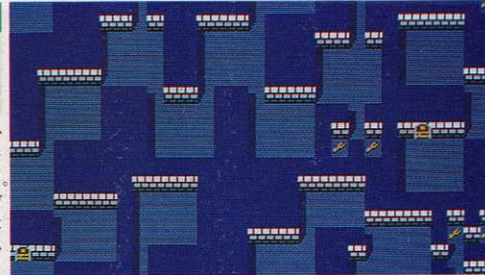
このルームなどで出現するハイパー・メイジが投げる呪文には注意。これをギルがくらうと、バイタリティーが50も下がってしまうのだ。でも、これってヒドイ。

NO.103 BARRACKS

カギがたくさん落ちてるけど、ほとんどがニセモノ。ディテクト・キーの呪文を使ってどれが本物かを見分けたほうがいいですね。メンドくさいんだけどね。

NO.104 CHIEF'S QUARTER

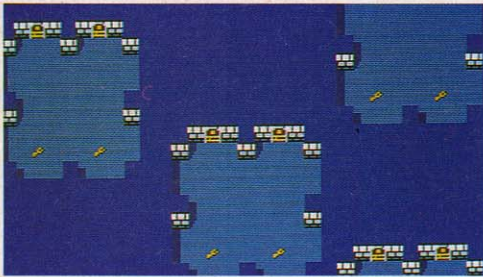
ドアとカギの位置がかなり離れている。イジワルですね、まったく。ここにいる、ゴールデン・ハイパーナイトは全身金色で、かなりハデ。そのうえ強いぜ。

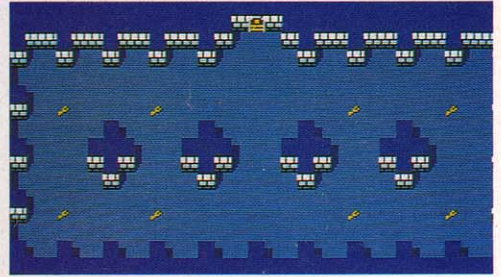
NO.105 BLUE COURT

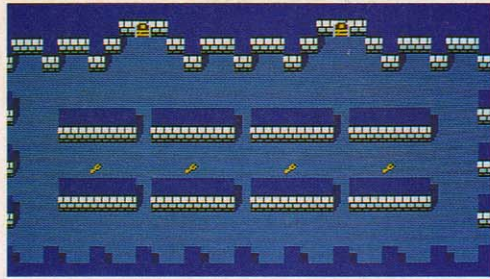
ブルー・ウィル・オー・ウィスプが始めからいるから困ったもんだよお立ち会い。そのうえブルー・スーパーローパーもいるし。プロテクションを用意せよ。

出口までの近道、教えます！

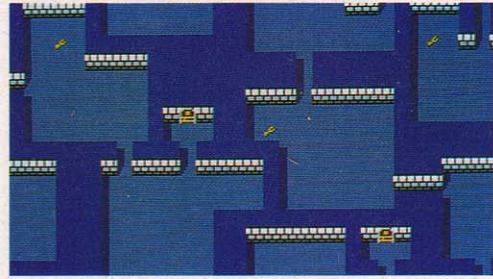
最初に言っておくけど、「自力で全面クリアーするぜっ！」て人は見ちゃダメ。本当に困っている人だけ読んでください。前半の分岐点NO.64、QUOX LABYLINTHからNO.128、MAIN GATEまでの近道を教えましょう！　では！ 64→77→71→74→76→80→81→96→97→101→106→117→121→122→123→127→128。このルームNO.通りに行けばOK。みんなにはナイショですよ。

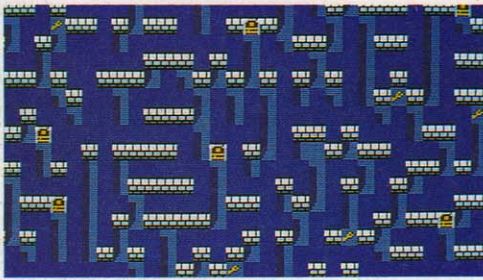
NO.106 HALL OF WARRIORS

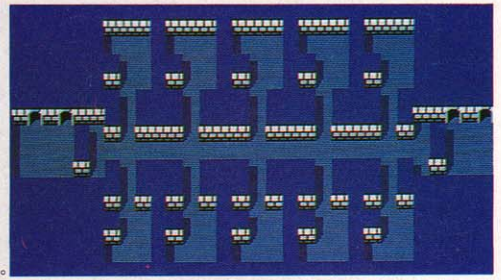
3つの部屋から構成されているルーム。ドアの行き先をきちんと把握しないと、絶対に迷ってしまう。〝戦士のホール〟というだけあって敵の攻撃もハードだ。

NO.107 CRYPT

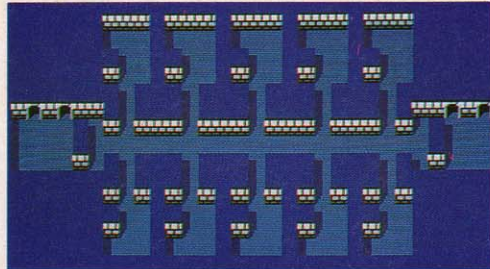
〝地下室〟。なんとココはレッド・ウィル・オー・ウィスプが4匹もいるのだ！　行き止まりの部屋だし、ここに来てしまった人は、運が悪いとしか言いようがない。

NO.108 BARREL VAULT

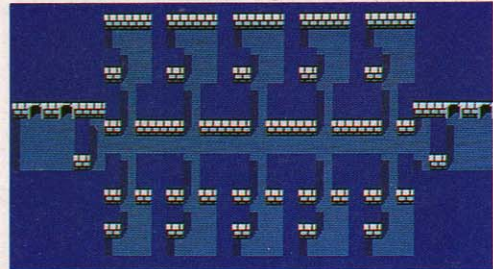
No.107と似ている構造だけど、こっちのほうが全然ラク。後半のルームは敵が強いので、プロテクションだと間に合わないことがある。強化版のラージを使え。

NO.109 TORTURE CHAMBER

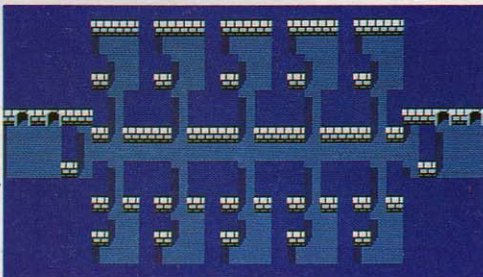
〝拷問室〟なのだ。誰が使ったのかは知らないが、ここにあるルームアイテム、ちょっとアブナイですね。「女王様とお呼びっ！」ってやつだな(あぶないって)。

NO.110 MAZE VESTIBLE

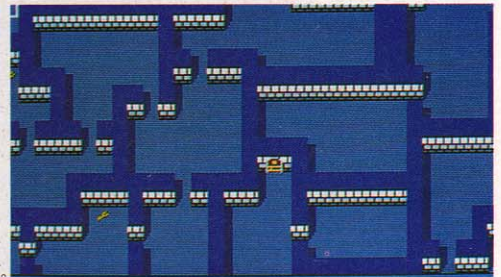
うげげ、まだあったんですか、の迷路第4弾。『イシター』ってルームの一部しか見えないから大変なのだ。えっ、そのうえランド・アーチンが4匹もいるの!?

NO.111 FIRST CELL

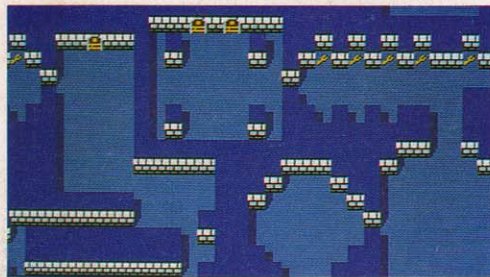
このルーム、ドアがなくて、最初から開いている。なんか意味シンな感じでしょ。さてさて、どうすればいいのか。まずは、お好きな穴に入ってくださいな。

NO.112 SECOND CELL

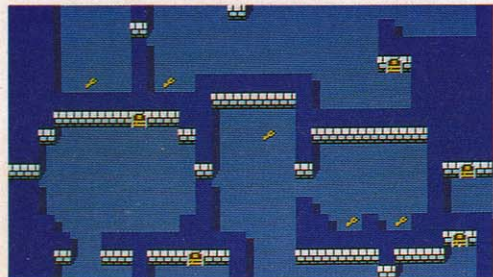
アレ、さっきと同じ構造の部屋だ。そうなのだ。No.114まで同じ形のルームマップになっていて、無限ループになっているワケ。うわわ、どうしましょー。

NO.113 THIRD CELL

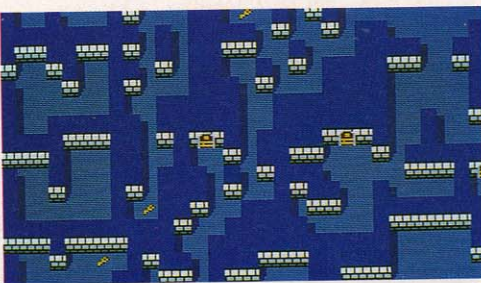
なーんちゃって。じつはこのルームがこのループから抜け出すカギを握っているのだよ。ある呪文を使って、まわりを見てみると……ホラ、〇〇〇があった。

NO.114 FOURTH CELL

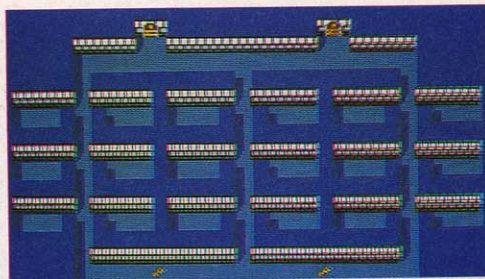
No.113であるモノを見つけない限り、このループからは出られまへん。めったに使わない呪文を使う、ということだけ言っておきましょうかね、へへへ。

NO.115 STORE ROOM

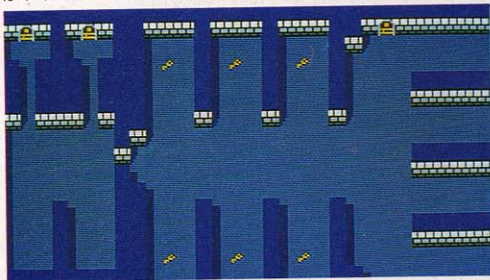
ナイト系でトップクラスの強さを誇る、ブルー・シールドナイトがいっぱい登場するぞ。対ナイト呪文のキラークラウドでさえ効果がない。ギルの出番だぜ。

NO.116 EXERCISE FIELD

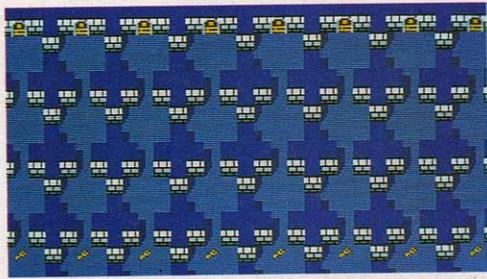
〝運動場〟。ここはね、アーケード版でもっとも有名な経験値の稼ぎ場所なのだ。詳しくは書かないけど、シルバー・ハイパーナイトをある呪文で倒すこと。

NO.117 GUEST CHAMBER

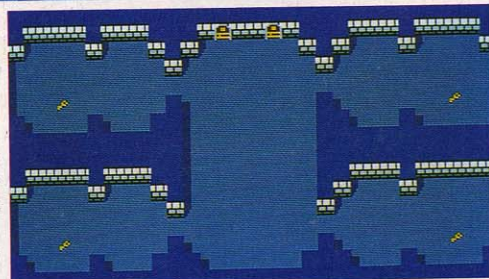
残りは10ルーム、出口も近くなってきた。右の通路にいる2匹のランド・アーチンさえ気をつけていれば、ここまでこられた人ならまず大丈夫。あせるなよ。

NO.118 LEADER'S ROOM

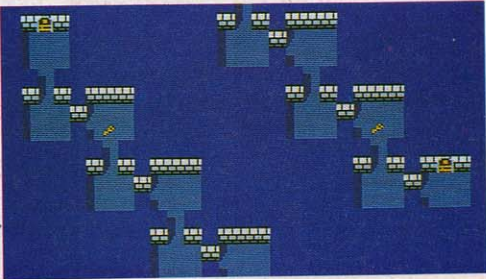
〝指揮者の部屋〟。小沢征爾が『運命』を指揮しているのだろうか（めちゃくちゃ）。このルームは入り組んでいるので、カギを取ったらすばやくクリアーしよう。

NO.119 STABLE

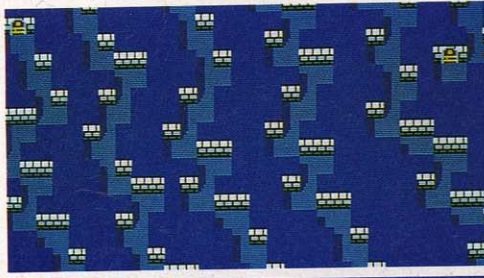
〝馬小屋〟。イエス・キリスト様はこの部屋でお生まれになったのです。でもイエス様はもういない。あるのはハシゴだけなのだ。ホントにあるんですよ。

NO.120 CHARIOT HANGAR

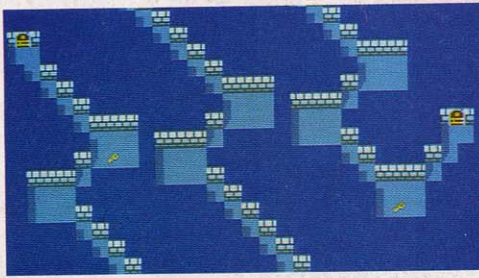
単純な構造の、ココは〝戦車格納庫〟だ。レッド・スーパーローパーに注意。スーパーローパー系とは戦わずに、バリアを張ってひたすら逃げましょう。

NO.121 COMMON ROOM

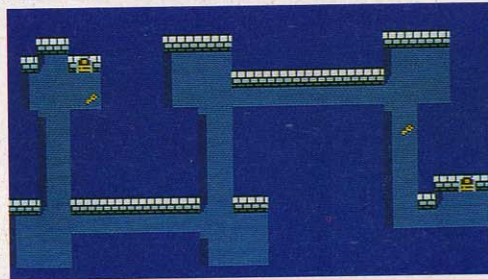
ここに来たら地上に出るのも近い。でもねー、トラップドアが毎回変わるし、どこに行くのかも確かではない。とにかく、ラスト直前なので、がんばるのだ！

NO.122 WAITING ROOM

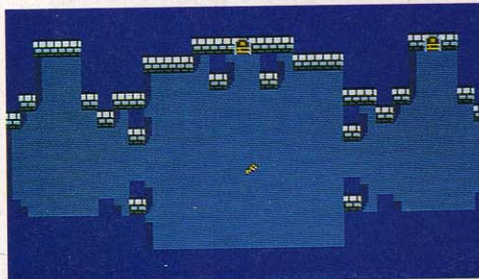
ルームとしてはカンタンなんだけど、ハイパーソーサラー、ハイパーメイジの呪文攻撃がコワい。リフレクトスペルの呪文をかけておこうではないか。

NO.123 PORTCULLIS

ここも一本道。ギルにシールドをかけてあげて、ゴールデン・ハイパーナイトを倒して経験値稼ぎができます。それと、最後にいるアーチンには気をつけろ。

NO.124 UNDER THE MOAT

色とりどりのスライムたちが２人を待っている。それだけならいいのだが、なんとブルー・ウィル・オー・ウィスプもいるのだ！　誘導がカギですぜ。

NO.125 SECRET STAIRCASE

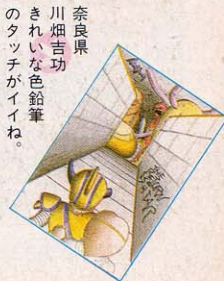
またまた一本道。もうすぐラストが近いというのに、この静けさは一体何なのだろう……。ここも敵モンスターを相手にしないほうがいいルームだ。うん。

NO.126 WATER DUCT

あれま。これも一本道なのか。でもね、じつはここに重大な秘密が隠されているのだ。ルーム名の〝排水口〟というのを考えてみれば道が開けてくるかも。

NO.127 ENTRANT HALL

とうとう来たぜ。最終面！　ランド・アーチンは３匹もいるし、最強のナイト、アキンドナイトが襲ってくるし。ここまで来たら、もう地上に出るしかない！

読者の イシターの復活 おはがきコーナー

先々月号の『イシターの復活』付録の最終ページで『イシターの復活』を３本プレゼントすることになったのを覚えておいでででしょうか。そのとき「はがきをハデにすると、けっこうグーかもしれないぞ」と書いたんだけど、来るわ来るわ千通を超えるハデなはがきが。一面蛍光ペンをぬりたくったもの、金紙張りのもの。イラストを送ってきた人も多かった。右はその一部。とくに五郷君のイラストはラメン田川が気にいってたぞ。まあそんなわけなので、抽選で３人に『イシター』を送るよ。

島根県・五郷裕一
こいつはスゴイぜ！

山形県・P.N
みはらさくら
髪の色がナイス。

奈良県
川畑吉功
きれいな色鉛筆のタッチがイイね。

5つの国々をレーシング。そんなアナタが素敵なの。

激走ニャンクル

今日は楽しいホバークラフトレースの日です。相手はこれまで勝ち進んできたツワモノ揃い。果たして優勝はだれの手に!? 今月は絶対役に立つマップ紹介なのだあああ!! ときたもんだ。

■BIT² MSX2 6,800円 (2DD)

ネコは世界を駆けめぐる

〜ランラランララ〜ン、と思わず鼻歌がでてしまうコミカルなグラフィック、ほのぼーのしちゃいそうなBGM。しかし、その裏には過酷なコースとほかの選手が待っているのだ。キキー、ドン！

このホバークラフトレース、5つの国々を順に激走するのだが、あまりにも過酷なため、とにかくゴールしたら1番になるんだ。ほかの選手はリタイアの連続！ ちゃんと完走できるのでしょうか!?

1つのコースは3つに分かれていて、初めと3番目はニャンクルが、2番目のコースは4つのマシンから選んでレースをする。ジャンプ台あり、空中あり、水上あり、はたまた砂漠あり、モハメッド・アリ(うそ™)と、それぞれの特徴があるのだ。あと、コースにはドライブインがある。ちょくちょく利用するようにしてね(下を参照)。

⬆名前登録の画面。アルファベットとカタカナが使えます。今から胸ワクワク！

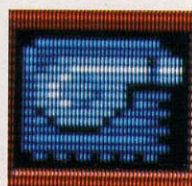
⬆ポーズをかけると、今のマシンの状態がわかる。とくにダメージに注目すべし。

⬆ドライブインに入って、マシンのダメージを回復してもらおうとしてるところ。

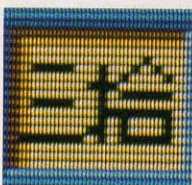
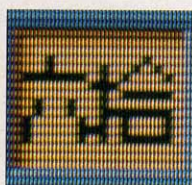
マシンをパワーアップしなさい

やっぱりマシンは速いほうがいいよね。それでいてキキーッと小回りがきいちゃってさ。そう思うでしょ？ でしょ？ そんなアナタにおススメする、まいどあり興業グループのにこにこドライブイン。品数豊富、おまけに値段は激安！ ガタガタになったアナタのマシンもサッと修理いたします。ただしアフターサービスはなし。お支払いはキャンデーで。カードはダメです。店の前の"IN"のマークが目印です。

⬆ミルク。残り機数が増える。でも、チト高いの。

⬆ファン。飛行距離が長くなります。ゼヒほしい。

⬆エンジン。スピードアップだぜ。買えよ買えよ。

⬆ハンドル。これを買うとよく曲がるようになる。

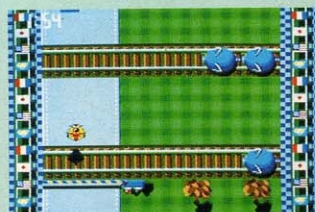
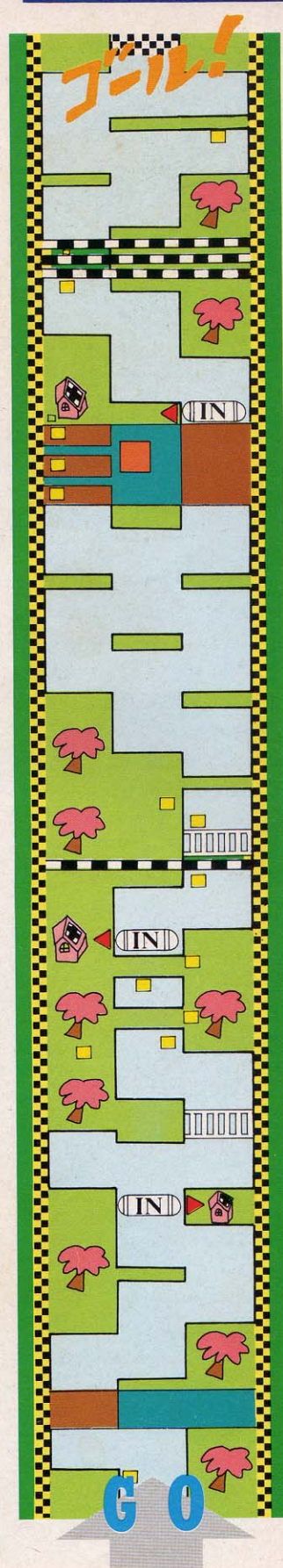
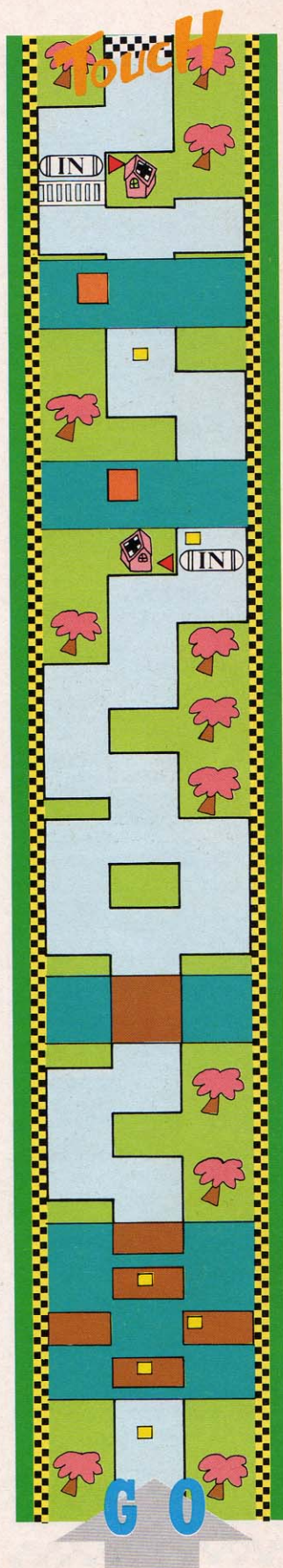
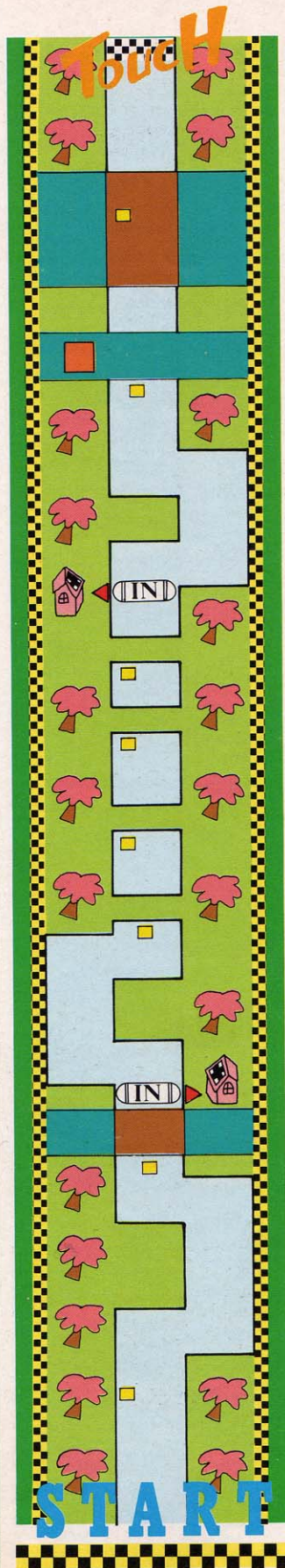
⬆タイマー。残り時間が増える。あまりいらない。

⬆マシンのダメージを30だけ減らすのだ。ピース。

⬆こいつは60もダメージを減らしてくれるのよ。

⬆ええい、こいつは90も減らしちゃうのことよ。

STAGE 1

さあ、スタートです。ここのコースは"アップリケタウン"。地面に縫い目があったり、突然エリ(服のね)があったりと、なかなか素敵なコースです。道もそんなにクネクネしていないし、走りやすいです。ときどきジャンプ台があるので、道が切れていたら利用しようね。道以外のところを走ると遅くなってしまうし、木やかきねに衝突するとダメージが増えてしまうので注意するように。

このコースのポイントとしては、できるだけキャンデーを取るようにしよう。はっきりいってこのコースは簡単です。ノーダメージでゴールまで行けます。だから、ちょっと遠くにあるキャンデーもむりやり取ってしまいましょう。そしていっぱいになったらドライブインでスピードが速くなるアイテムと、長くジャンプできるアイテムを買うのです。なぜかって？それはね、STAGE 2に備えるためですよ。ま、余裕でクリアーだね。

☗はいはい、これがSTAGE1のドライブインです。青い三角屋根が目印ですのよ。

☗だめだよ、遮断機が下りてるのに突っ込んでいっちゃ！ ジャンプ台を使え！

STAGE 2

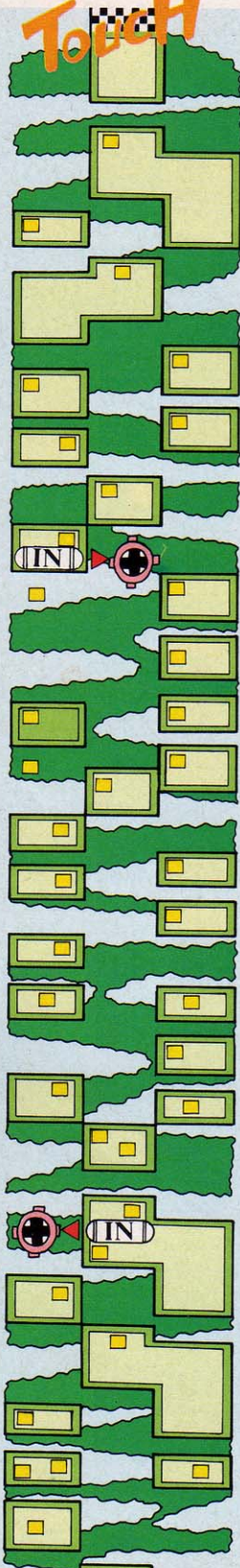
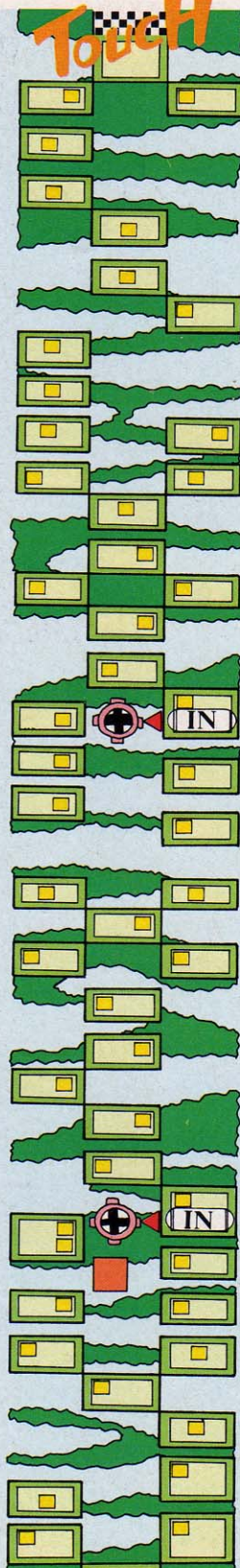
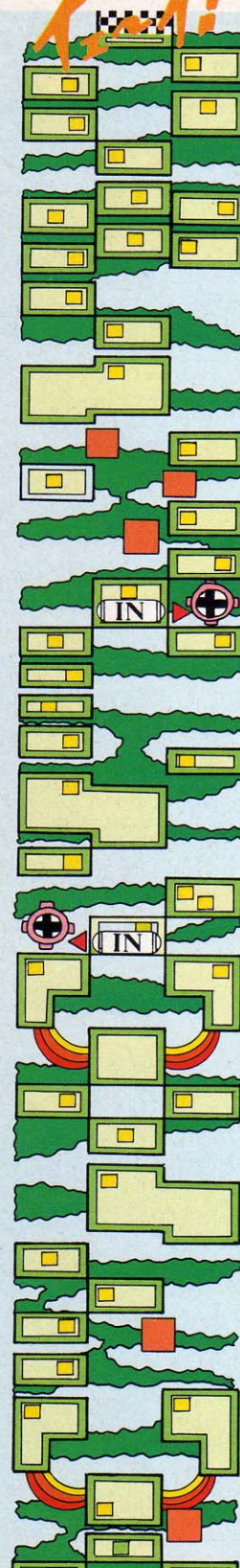
さて、勢いに乗ってSTAGE 2へ進んじゃえ！　と思ったのもつかの間。ガーン!!　む、む、難しい。どうしてもクリアーできないのだ。もう5時間もプレイしてるのに。

このコースは〝マシュマロード〟という名前がつけられています。舞台は空です。空中です。スカイですよ。コースは道というよりはむしろ、島といったほうが適切かと思います。ここではジャンプがカギを握るのですが、空中には風船やカミナリおやじが飛びまわって、うっとうしいったらありゃしない！　タダでさえ難しいのにさ。

注意点としてはですね、どこまで飛んで、どこに着地するかです。一歩間違えると……ヒュー、ドン。そうです。ダメージが100パーセントにならなくてもアウトなのです。

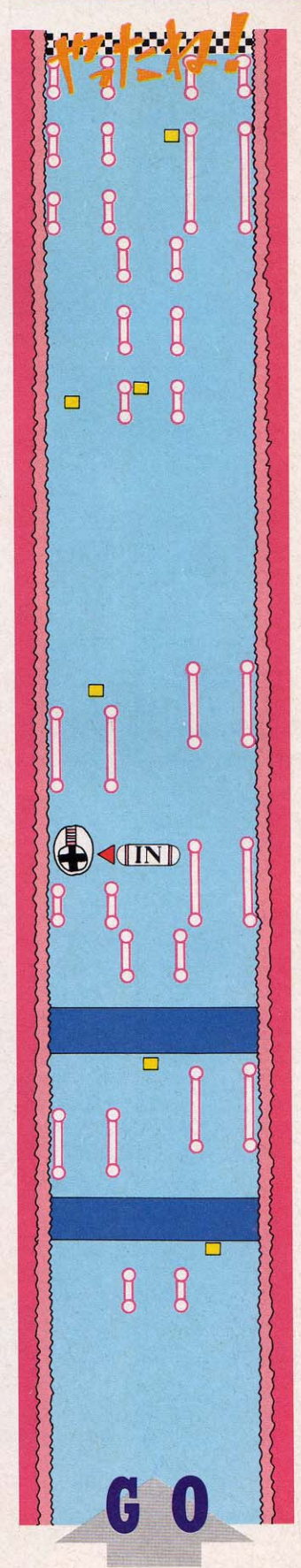
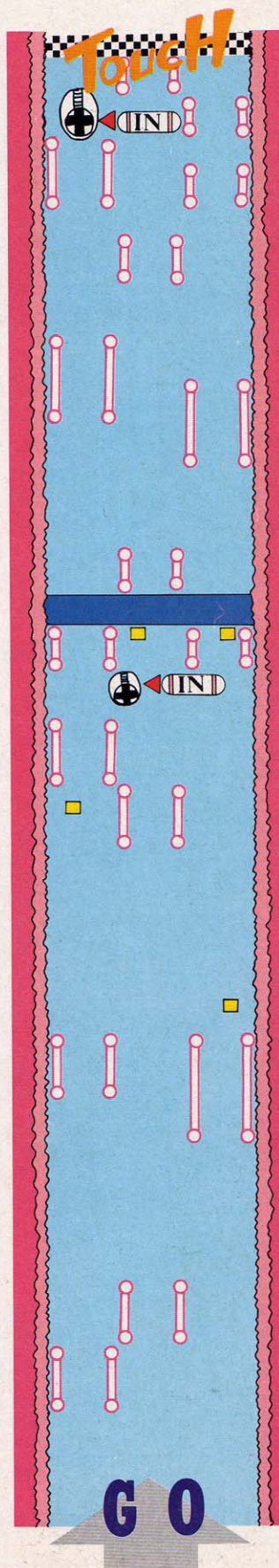
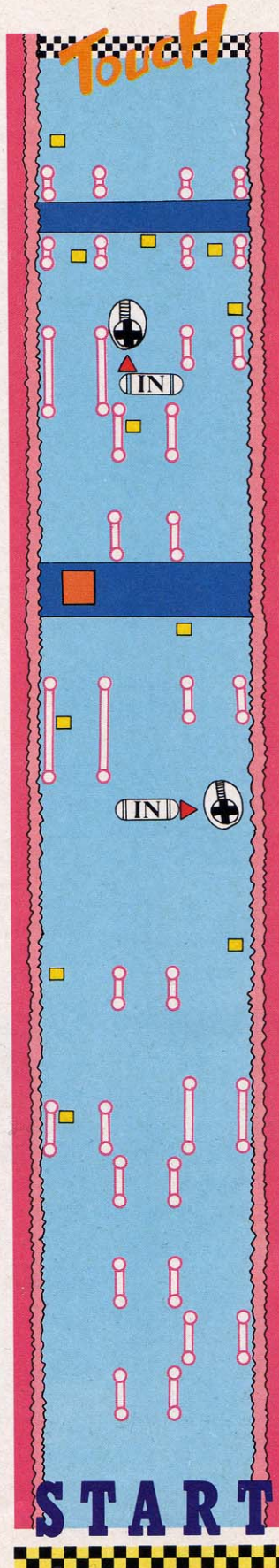
そこで！　このマップが役に立つわけなのですよ、セニョール。これを見て、コースの状態を把握するのがベストです。それしかないです。私がヘタなのかしら……。

⬆雲のじゅうたんがビューリホーね。このドライブインも丸い形でかわいいし。

⬆虹の橋はキレイだけど、とってもデンジャラス。だからスピードダウンしてよ。

STAGE 3

STAGE2をクリアーしたアナタはとてもラッキーです。なぜかって？　STAGE3はとても簡単なのです。少なくともSTAGE2よりも3倍くらい簡単です。よかったね。〝ミズアメール〟と呼ばれる水上のコース。フグやアヒルがジャマをしているので、サッとかわす。それくらいかなー、このコースの注意点は。うーん、おお！　そうだそうだ。ここいらへんから行き止まりがあったりする。バコーンとぶつかるとダメージを受けてしまうが、手前にはジャンプ台があるのでピョーンと跳び越えてしまえ。

⬆アヒルが行く手を阻むぜ。ここはスルリと抜けてスリルを味わうのも一興かと。

⬆あ、黄色いスイカだ！　一度でいいから食べてみたかったんだよなあ、アレ。

クイの使い方入門とマップ紹介その2だ

プリティーな雰囲気とはウラハラに、パズルはスッ――ゲー難しい『クインプル』。そんな悩めるオーディエンスに贈る、手とり足とりの徹底解析なのです。

あー、どうしたらいいの?

■BIT²(ビッツー) MSX2 5,800円(ROM)

いやー、難しくってまいってしまいますよ、まったく。え、なにがって? 『クインプル』ですよ。ルールは簡単なんですよ。ブロックやブロックに刺したクイに次々と飛び乗って、出口へ行けばいいのです。とても簡単ですね。が、しかしです。しかしなのです。ブロックの種類、位置がトリッキーな味を作り、それにステージをうろつく敵が絶妙な隠し味となっているの。この味わいとコク。いうなればパズル界の舌ビラメのムニエル、というカンジかな?

前にも書いたけど、この〝クイを刺す〟という動作、一見なんでもないように思われがちだが、じつはこれが深いのだ。どう深いのかをちょっと説明しましょうね。

すぐ横のブロックに刺す。ジャンプして斜め上のブロックに刺す。足元に刺す。ピューと上に投げて頭上のブロックに刺す。ブロックに刺したクイに乗って上下左右にクイを投げて刺す。落下しながらクイを刺して、すかさずジャンプでそのクイに乗る。敵にも刺す。

とまあ、こんなにバリエーションがあるんですよ。ゲーム中では、これらのなかから適切なものをとっさにチョイスし、なおかつスピーディーに行動に移さなければならないのだ。今までのアクションパズルは、どちらかというとパズルのほうに重心を置いているものが多かったが、クインプルはどちらの要素も大きく、同じくらいの比率だといえるだろう。だから、このゲームを解くには鋭い目、素速い動きができる指、考える頭、この三位一体の攻撃(?)が不可欠となるのだ。まさに、上級者向けのパズルゲームといえるだろう。

今月は、クイの使い方のうち、よく利用するものを4つ紹介しました。これらの方法を頭に入れ、次のページのマップで各ステージの解き方をシミュレートしてみては、どうでしょうか? これは、〝転ばぬ先のクイ〟ですね。ん?

⬆かわいいねー、ほんとに。でも、ゲーム自体はとってもシビア。まいっちゃう。

入門 クイの正しい使い方

Lesson1 (上へ行く場合)

こういうときは

こうすると

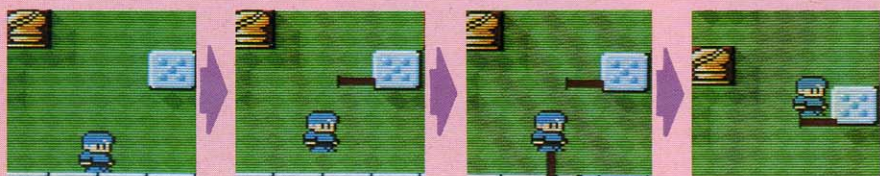
ほら!

Lesson2 (落ちた場合)

ここでクイを

そしてジャンプ

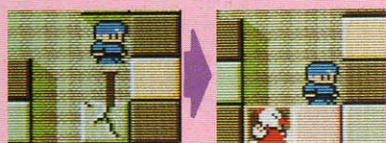
ほーらね!

Lesson3 (応　用)

このばあい

こうして

こうする!

ねっ!

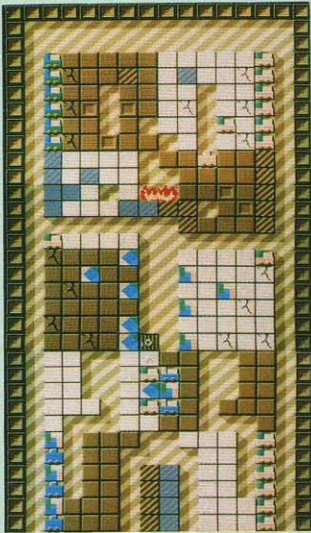
Lesson4 (ブロックの壊し方)

ヒビ入り ブロックは

ジャンプで 消える

STAGE31から40までは、とてもキュートなオモチャのステージだぞ。積み木や汽車のブロックがいい味出してますね。でも、パズル自体はムズカシー!! おまけに広いステージが多いし。ここからが本当のムズカシサといっていいだろう。注意してほしいのは、クイが刺さらないブロック(しましまのやつ)の位置ですよ、ここは。

▶今月のマップ紹介でぃ◀

STAGE31

⬇のっけからイジワルです。でも、よく見れば、壊すブロックがわかるはずです。

STAGE32

⬇ジャンプジャンプでひたすら上へ。でも、どうやって出口へ行けばいいの？

STAGE33

⬇下の炎がコワーいステージ。ミスは許されない。ヒビ入りブロックもいじわる。

STAGE34

⬇出口への行き方は決まっているので、ジックリ進もう。足を上げて一歩一歩ね。

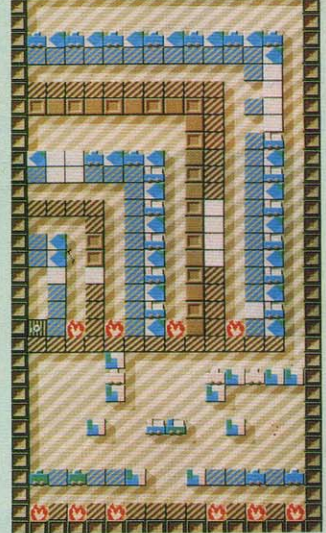
STAGE35

⬇上からビューッと下へ降りろ！ ただし、途中の炎にダイビングしないように。

STAGE36

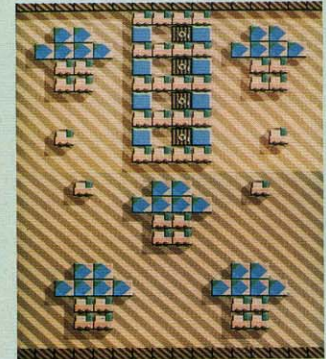
⬇うへー、どこをどう行きゃあいいんだよ!? 思わず眠くなってしま……グー。

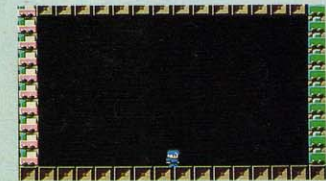
STAGE37

⬇ドクロのステージです。さーて、どこのブロックから壊そうかしら。うーむ。

STAGE38

⬇さぁさぁ、ここにあります４つのドア。どこに入ります？ ここかな、それとも。

STAGE39

⬇わーい、小さいぞー！ こんなのチョチョイのチョイだねーだ！ ほんとに？

STAGE40

⬇さぁ、ボスです。でもいません。なぜでしょう？ まぁ、自分で確かめてくれ。

フー、終わった。とはいっても、ほんとはまだまだ続くのです。まいったなー。いやだなー。

あとは自分でたしかめろっ！

MSXに本格的なデータベースソフトが登場したぞ

GCARD

■HAL研究所
MSX2
(要HALNOTE)
12,800円(2DD)

ついにMSXにも、本格派データベースソフトがデビューする。さまざまなデータをコンピュータにバンバン入れて、必要なものをパッと取り出す。もちろん漢字対応。HALNOTEの専用アプリケーション『GCARD』に注目。これは期待の大型新人だ。

⬆写真1 まずはHALNOTEを立ち上げて、〝道具〟という項目の中からGCARDを選択しよう。マウスがあると使いやすいぞ。

「よし、犯人の手口をコンピュータで検索するんだ」
「はい」
(キーを叩く音、ランプがピカピカ光る。紙テープがダダダッと打ち出されてくる)
「む、やっぱり犯人はルパンか。よし、全員出動！」

さあ、犯人は果たしてルパンか、はたまた怪人二十面相か……などはどうでもいい。問題なのは、いままでフツーの人が手軽に使えるデータベースソフトがなかったってことなんだ。

テレビや映画では、こんなふうにコンピュータにデータを打ち込んでおいて、パッと取り出す(検索する)なんて当たり前。そんな当たり前のことが、GCARDの出現によって、ボクたちにも簡単にできるようになったのだ。うれしいじゃありませんか。

実用的に使えるデータベースは、漢字が使えなくちゃいけない。個人が使うものだから、安くなくちゃいけない。先月号のMマガで速報が出てから、GCARDの登場を期待して待っていた人は少なくないはずだ。今月は、この期待のソフトを、ずずずいっとおひろめするとしよう。

GCARDはHALNOTEファミリー

GCARDはHALNOTEファミリーの一員。だからHALOS(オーエス)のカートリッジが本体にセットされていないと使えない。

まずHALNOTEを起動させ〝道具〟の中からGCARDを選択しよう(写真1)。漢字の入力や表示もちゃんとできるし、カレンダーや時計などのデスクトップアクセサリーも使用できる。まあ、HALNOTEファミリーだから、当然といえば当然だけどね。

こんな悩みを持っている人はいませんか

GCARDは、たとえば次のような悩みを持っている人向きのソフトだ。住所録の整理がぐちゃぐちゃで、毎年年賀状を出すたびに宛名をあっちこっち探さなければならない人。カセットやVTRのテープをたくさん持っているけれど、どこに何が入っているかわからなくなっている人。だからといって、こういうものを整理するために、何十万円もするような16ビットパソコンを買うほどのつもりはない。そんな人は、ぜひ一度GCARDにチャレンジしてみよう。

簡単な絵も描けるビジュアルなカード

GCARDはその名前のとおり、カードの中にデータを蓄積する。扱えるカードは1,000枚まで、一枚のカードには最大で20の項目を入れられる。それぞれの項目に記入できるデータは255(全角漢字で約127文字)バイトまで。また、一枚のカード全体としては、1,280バイトのデータを入力できる。

さて、カードとひとくちにいってもいろいろある。GCARDを使う前には、自分がどのようなカードを使うのか、その項目の設計をしなくちゃならない。ここではVTRやLDの整理をするカードを例に取って説明しよう(写真2)。

GCARDでは文字の情報を入力するだけでなく、簡単な絵を描くことやカードの裏面を使うこともできる(写真3)。実際の紙のカードを使うのと、ほとんど同じ感覚で使えるというわけ。そして項目の設計ができたら、ペンで記入する気分でキーボードから文字を入れていけばいい(写真4)。

まずは項目を設計しよう

真っ白なカードにどんなデータを記入するか。その項目を作ることから開始する。文字を書き込むスペースを四角形で設定したり、それぞれの項目を線で結んだりは、HALNOTEの図形プロセッサと同じ要領でオペレート。簡単なイラストを描くこともできるよ。

⬆写真2
項目の設計をしているところ。作図メニューの左の部分が三角定規になっている。

➡写真3
1枚のカードは、表と裏の両面を使える。思いついたことをメモ書きしておこう。

➡写真4
カードにデータを記入しているところ。連文節変換なのでスラスラとできるね。

一覧表はこーんなに便利だよ

GCARDで扱えるカードは、1,000枚。これを一枚一枚めくっていたのでは日が暮れてしまう。そこで注目したいのが一覧表。これなら全体のようすがひと目でわかるものね。また、このデータをプリンタで出力することも可能。下にあるのが、その印字例だ。

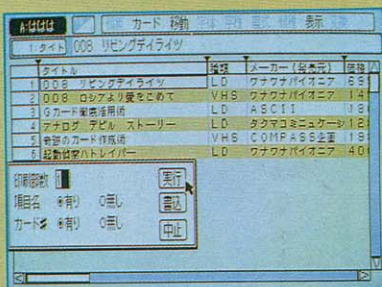



写真5 こんな感じで一覧表が出力される。

タイトル	種類	メーカー(発売元)
1008 リビングデイライツ	LD	ワナワナパイオニア
2008 ロシアより愛をこめて	VHS	ワナワナパイオニア
3Gカード徹底活用術	LD	ASCII
4アナログ デビル ストーリー	LD	タクマコミュニケーショ
5奇跡のカード作成術	VHS	COMPASS企画
6起動偵察ハトレイバー	LD	ワナワナパイオニア

データベースあれこれ

"データベース"って言葉、けっこうよく使うけど、これには2種類あるって知っていたかな。ひとつ目はパソコン通信などに出てくる"オンラインデータベース"。もうひとつはGCARDのような普通のデータベースだ。

どちらも、たくさんのデータの中から自分の欲しい情報を探し出すってことは同じだけど、中身はずいぶん違う。オンラインデータベースは、新聞の記事や株価のデータなどを検索できるもの。使いこなせば便利なのだけど、そのためにはネットワークと契約したり、それなりの料金を払ったりと、個人で使うには荷が重い。

一方、普通のデータベースのソフトも、経理や在庫管理に使える"リレーショナル型データベース"と、住所録やカセットの整理を簡単にする"カード型データベース"のふたつに分けられる。

GCARDはもちろん"カード型"。手軽に使えてパワーも十分。ホームコンピュータのMSXで動くこともあり、個人ユースにピッタリのデータベースは、ずばり、コレだ。

カードの一覧表もバッチリ見られるんだ

カードは一枚一枚めくっていけば、どれでも見ることはできる。でも、どうせなら、ひと目で全体のようすがわかる一覧表も欲しいね。そんな機能もGCARDはしっかりとサポート。はい、このとおり。カードごとに背景色も交互になっているから、見やすいね(写真5)。

もちろん、こうした一覧表やカードごとのプリントアウトも可能。使う人の立場にたった、うれしい機能が満載だ。

どこにいっても探し出すぞ

データベースソフトを評価する鍵を握るのは検索機能。GCARDはカードの状態でも一覧表でも検索ができる。たとえば"アナログ"なんて条件を指定してタイトルを検索してみると(写真6)、ちゃんと"アナログデビルストーリー"なんてデータが見つけ出されてくるわけ。この検索では、カードの中に作られたどの項目を指定することも可能で、映画や音楽、バラエティーのように、各ジャンルごとに検索することもできる。データベース中に該当するデータが入っているかぎり、GCARDはどんなことをしても、目指すものを探し出してくれるのだ。

また、検索機能で見つけ出されたデータに、さらに条件を指定してカードを絞り込んでいったり、条件を満たしたカードを削除する、なんて高度な使い方も可能。データベースソフトとしての十分な機能を持っている。

50音ソートもばっちりこなせる

データを大きい順とか小さい順のように、ある一定の順序に並べ換えることを"ソート"という。GCARDにももちろんこの機能はあって、中でもユニークなのが50音ソート(写真7)。みんな不思議に思うかもしれないけど、多くのデータベースソフトでは、文字の並べ換えができるのはJISコード順。これでは50音の順序にデータを並べ換えることは不可能だ。うーん、GCARDの機能は半端じゃないね。

タックシールにも印刷できるぞ

住所録などを作ったら、ついでに宛名の印刷ができると便利だね。といっても、はがきに直接印刷するなんてことは、どのプリンタでもできるわけではない。大きな封筒や小包に印刷するにいたっては、まず不可能だ。

そんなときに便利なのがタックシール。こいつに宛名を印刷して、あとははがきや封筒に貼りつけるだけ。GCARDには、入力されたデータから必要なものだけを取り出し、タックシールに印刷するモードがあるから、だれでも簡単に使えるんだ(写真8)。

本格的なパーソナルデータベースの時代到来か

GCARDを使いこなすには、マウスがあったほうがいい。画面の指示にしたがってマウスで機能を選んでいけば、たいていのことはできてしまう。あと、このデータベースをどれだけ使いこなせるかは、ユーザー自身の問題。さて、キミはGCARDをどう使う？

検索やソートもおまかせあれ!

データベースになくてはならないのが、この検索とソート機能なのだ。

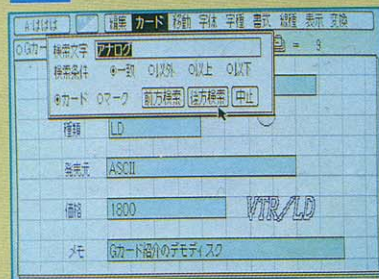



写真6 検索したい項目を設定してから、キーワードとなる文字を入力。さあ、検索だ。

写真7 ソートも、各項目ごとに実行できる。50音順に並べられるのがGCARDならでは。

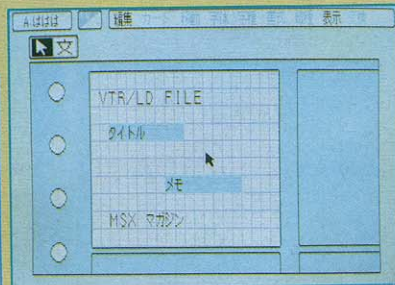
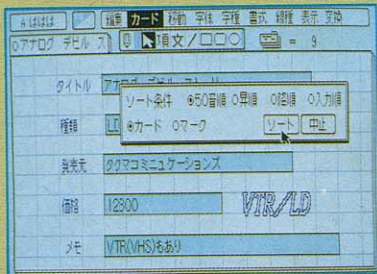
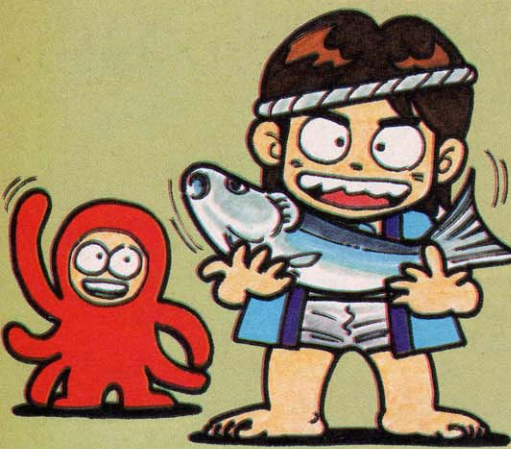



写真8 タックシール印刷のモードを選ぶと、こんな画面が表示されるのだ。

技あり一本

毎月この技あり一本のコーナーには多数のはがきが寄せられておりますが、その中で、もし同じ技が何人も重なった場合は抽選によって選ばせてもらってます。もし運わるくボツになった人もめげずにまた応募してね。

イシターの復活

有効

最終面をラクラククリアー!

『イシターの復活』で、なんと最終面をカンタンにクリアーする技が見つかったので報告します。

やり方もとってもカンタン。最終面にきたら、〝デュオ・ディメジション〟の魔法を使うと、なぜかカギを取った音がするのです。あとは出口の扉に一直線だ。普通にクリアーするのはとても大変なので、この技は使えると思います。

徳島県　滝川良作

⬅ハイ。ここで魔法をポン! アーケード版でも使えた技だね。

➡さあ、感動のエンディングが目の前に迫っているぞ。がんばれ!

イシターの復活

有効

面パスワードの法則だよ

『イシターの復活』のルーム・パスワードには法則性があることが分かったので報告するぞ。なんと、64面を境にして、同じパスワードが繰り返されてるんだ。例えば、1面と65面はパスワードが同じなんだ。これで冒険が楽になるね。

広島県　尾上光広

⬆ハイ。みなさんおなじみの1面です。

⬆ここは65面。1面と同じパスワードだ。

フィードバック

技あり

ミュージックモード

『フィードバック』にもやっぱり、ありました。ミュージックモードです。まず、オープニングかデモの時、Tキーを押しながらスペースキーを押してください。それだけでミュージックモードになります。カーソルの←キーで選曲できます。また、そこでSキーを押せばバージョンナンバーを表示します。このモードから抜けるにはグラフキーまたはジョイスティックのBボタンです。フィードバックはFMPAC対応なので、音がええど。

東京都　田中　誠

⬆やっぱり、ミュージックモードって、すばらしい機能だと思います。ハイ。

フィードバック

効果

タイトルがハデ〜

CAPSキーをロックするとデモ後のタイトル画面がいつものシンプルなのとうってかわって、と〜ってもハデなやつになります。見つけたとき、ミョ〜に感動してしまった。しかし、このゲームはエンディングがすごいですね。コナミの『ウシャス』といい、こういうエンディングは複雑な心境になるなぁ。ぜひ一度見てくださいね。

京都市　日野　光

⬅こいつはいつものタイトル画面。シンプルでなかなかよい。

➡こっちはハデ〜な方のタイトル画面。こちらもなかなかいい。

技あり ファミリーボクシング

いつでも体力満タンだ

試合中になんと体力を〝満タン〟にする方法があったので送ります。TAB+CTRL+SHIFT+1+2+3+SPACEを同時に押すと、体力が満タンになります。けれど、キーを押すタイミングによっては動きが遅くなるだけのときもあるよ。自分のキャラクターを、最強レベルのボクサーにするのも根気と時間の問題。さあーて、ボクも最強ボクサーまでに育てようっと！

三重県　野田ひろし

⬆あぁーパンチの連打をあびてしまった。

⬆けど、この技を使えばダイジョーブ！

有効 ファミクルパロディック

面とばし〜！

『ファミクルパロディック』に面とばしの方法があったので報告します。まずは、どのキャラクターでもいいから普通にゲームを始めます。始まったらすぐにF1キーを2回押す。すると、キャラクターの選択画面になる。ここで好きなキャラクターを選んでまたスタートすると、アラ、いつのまにか2面に来ているではないか！　1〜5面までの中でできますよ。

山形県　山根ひとし

⬆ここで、好きなキャラクターを選んで。

⬆うわぁ、ホントに2面に来ちゃったよ。

効果 ウイングマンスペシャル

美紅ちゃんの日記だ〜！

美紅ちゃんの日記をこっそり見てしまう技がありましたぁ〜！　No.2のディスクをドライブに入れ電源ON！　フツーはSAVEされていなければメッセージだけなんですが、ずーとCキーを押していると美紅ちゃんの合宿の終わりの日記(？)を見ることができるのです。これはもうけものでしょう！

福岡県　植木康之

⬆わぁ〜、出た出た。得した気分よ〜！

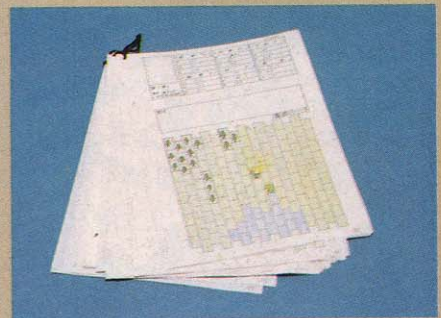
⬆うーん。海に映える夕日がまぶしい!?

有効 青き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

ジンギスカナーもビックリだ！

『ジンギスカン』の世界編のほうの攻略書を送ります。作成に1ヵ月もかかりました。

愛知県　山下卓也

編集部から：山下君は2度目の掲載。いずれもこの手の根性ネタだ。勉強のほうは大丈夫なのか？

⬆総ページ数24、定価800万円(!?)。前もそうだったけれど、よくここまでやるもんだなあと感じさせられる。

キミも有段者を目指せ！

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(－1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す！
ゲーム中F1でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↲(リターン)
② ステージスキップ
NEMESIS ↲
③ 一定時間無敵
METALION ↲
と入力し、F1でポーズを解除！
●パロディウス1本ちょーだい！
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

特集 MSX2+なんでも情報

今、気になるマシンといったらMSX2+。今月の特集は、その話題のMSX2+を、上から下から、ついでに内部からも解剖しちゃおうというもの。そうそう、画像取り込みユニットの製作記事もあるのだ！

CONTENTS

136 メッセージ

MSXの仕掛け人、アスキー社長の西和彦から、Mマガ読者へのメッセージだ。

138 パナソニック

ワープロ機能内蔵の『FS-A1WX』を中心に、MSX2+の日本語処理能力を分析。

141 ソニー

作る楽しさを満喫できる『HB-F1XDJ』に注目。ツールディスクも充実したぞ。

144 サンヨー

MSX初のBASICコンパイラ内蔵マシン『WAVY70FD』。その実力のほどは。

146 テクニカル

MSX2+の内部情報をご紹介。なにがどう変わったのか、バッチリわかるよ。

150 ハード製作

MSX2+の自然画像を取り込んじゃおう。ハンダゴテ片手に読むのだ～！

155 今後のMSXは

日本語処理が充実したMSX2+。ホームコンピュータとしてどう進化したのか。

MSX2+の3大特徴を総復習

その1 ワープロなみの日本語処理機能

ワープロに負けられるかと、MSX2+が奮起したのが日本語処理機能。標準で単漢字変換が、さらにMSX-JE仕様のフロントプロセッサと組み合わせれば、連文節変換も可能になるぞ。

その2 カラー静止画像表示＋横スクロール機能

画面表示を制御するVDPが新しくなって、2万色近い色表現が可能になった。それがカラー静止画像表示機能(自然画表示機能)。また、横方向のスムーズスクロールも新たにサポートされた。

その3 8オクターブ9重和音のFM音源対応(オプション設定)

本格派シンセサイザーに迫る音色を発生する、FM音源がオプション設定。PSG(従来の音源チップ)と同じように、BASICのPLAYコマンドでコントロールできるのだ。

MESSAGE

特集MSX2＋の最初を飾るのは、いきなりですけど、ちょっと お堅い、お話を。さてMSXはどこへ行く？

MSX2＋により、より明確になる

商売をするためのパソコンとそれ以外のことをするパソコン

西和彦

㈱アスキー代表取締役社長

10万円で、カラーのマッキントッシュ

MSX2＋が、ついに発売された。MSX2が発売されて以来、およそ3年のちの、出来事である。

MSXがMSX2となり、MSX2が、MSX2＋に。互換性を保ちつつ、8ビットのとあるパソコンが、ついにこういう形に、落ち着いた。

MSXが発表されたときから、もちろん今でもそうなわけであるが、ホームパソコンと謳われ、家庭のためのパソコンというふれこみでここまで浸透してきたMSXというブランドは、はたしてどうなっていくのであろうか？ そして、どうしていけば、一過性のマシンではなく、連続した位置を保ち、存続していけるハードとして、押し入れに引っ込むことなく、机上に生き残れるのであろうか？

弊社、取締役社長である西和彦の言葉を交えながら、今一度、考えてみたいと思う。

「MSXは、ビジネスユースのパソコンでは、ありません。お金を儲けるためのソフトウエアを走らせるのではない。パソコンというものには、2つの使い方があると思うのです。それは、使って楽しい使い方と、使ってお金が儲かる使い方……。MSXは、お金が儲かるほうでは、ないですね。それは、はっきりいってそうだと思います。ノンプロダクツ・ソフトウエア、つまり生産性をあげるとか、お金を儲けるとか以外のソフトウエアの充実を図るべきなのです。

将来は10万円で、カラーの、マッキントッシュ。それ、です」

世間でよく使われるビット数での話をしてみよう。

16ビットの世代の、到来。よく、目にする、した、何かのよみもののヘッドタイトルである。オフィスに入っているマシンは、そのほとんどが16ビットマシンである、といっても、確かに過言ではないでしょう。16ビットの世代の到来でしょうね、確かに。では、16ビットというのは、何を意味しているのでしょうか？ 処理速度の高速化と、大量のデータ処理。このことを、指しているわけ。

もっと砕いていえば、高速性、そのひとことに、尽きるでしょう。16ビットと8ビットでは、その処理能力は、おのずと、違ってきます。8ビットとは、最初からスタートラインが、違うのです。それを、無理して追っかけていっても、あまりいいことはないかもしれません。これは、残念なことかもしれませんが、当たり前のことといえば、当たり前のことなのです。

マッキントッシュ？

マックの愛称でおなじみのマッキントッシュ。アップル社のパソコンだということなら、もちろんおわかりのことでしょう。モニター一体式のこのフォルムを見れば、明らかに他のパソコンとは設計コンセプトが異なっているのは、おわかりだと思う。

いかに入力を簡略化して、使いやすくできるかが念頭におかれている。マルチウインドーにマウス操作。最近では、プロミュージシャンの間で、これをMIDIのメインコンピュータ、シーケンサーとして使用するのが流行している。全部一体式だし、ソフトもいいものが発売されているから。

ハード的にもそう。IBM-PCあたりとは、確実に、違った使われ方をしているパソコン。

このマックのあり方に見ならうべき点は、確かにある。

早い話が、パソコンは使いやすければ、それでいいわけ。

⬆机の上にちょこんと。かわいい姿にひかれるファンも。

ワープロいろいろ

⬆家電メーカー、コンピュータメーカーが競って新製品を。

ワープロの売れ行きは、やはり、いいようだ。とことん安くて、3万円とか4万円とか。そのくらいにひとつの購買力のピークがあり、それを過ぎると、10万円を超えるところあたりの価格帯に再び山がある。そのあとは、本当に業務用の高級機の需要が。

今や、ワープロで書類を作ることは当然中の当然。家庭内でも、はがきの作成など、ちょこちょこしたところにまで、使ってみようかしら、という動きがある。低価格のワープロがさらに主婦層に浸透していけば“本物”になっていくと思われる。

キーボードに抵抗なく向かうことができる人にとっては、おもしろい道具になりうる可能性が高い。ワープロの延長線上にパソコンがあり、パソコン通信がある。ワープロの販売台数拡大は、少なからぬ影響をパーソナルなコンピュータの使われ方にあたえるであろう。一家に1台、ワープロの時代はいつくるか？

低価格帯パソコンは必ず必要な時代

否定的なことを、書いたという印象を、お読みになって、持たれましたでしょうか？　処理能力からすると、そうとしか、感じられませんね、おそらく。

しかし、そこに、きわめて重要な、要素が含まれてくるのです。経済的な事情というものが。

ゲームだけするなら、今や1万円も出せば、立派なゲームマシンが購入できる、ご時勢です。

そして、ビジネスマシンは？　そのゲームマシンの数十倍から百倍以上と、その金額的な差は大きい。そういうマシン用のゲームソフトも、かなり売れているようですけれどもね。

さて、ここまでデータを並列に並べたところで、MSXに視点を向けなおしてみます。

MSXは、最上位機種となった、MSX2＋でも、定価で7万円を切っています。モニターは、家庭用のもので使用できます。漢字処理の能力もよくなりました。FM音源の普及率も上がってきました。

「MSX2＋で、初めて、MSXが完成したと思います。やっと、自分のほしいものができたと思う。やっと落ち着いたと思います」

工夫、創意、アイデア。それらがまとまって束になれば、MSXは、使えるマシンであることでしょう。当たり前のことではありますが、それができずに足元をすくわれてしまったという例が、なかったわけではありませんので。パソコンとしての基本をしっかりとかためて、そして裾野を広げていき、いろいろな色に染められる道具として使われるパソコン。そうなれば、MSXはさらに先、そしてさらに先のバージョンへと進化していくことでしょう。もちろん、アッパーコンパチブル、互換性を残しながら……。

先月号の5周年企画の記事と若干重なるような部分もあるかもしれませんが、今一度パソコンの、今後の基盤となる要素を、列挙してみることにしましょう。

自分の意志を伝えるための道具としての使われ方。今のところ、日本人の不得手の部分です。具体的にいえば、パソコンのワープロ、通信ターミナル、ファクシミリ通信などの使われ方の部分です。

とにかく、まだまだ、フルキーボードに向かって、自分のいいたいことを文章化して、相手に意思を伝達するということに、なれていないのです。はっきりいって、今の世の中を動かしている世代の人々が、もっともっと自分の意思、企画、感情、をモニターやプリントアウトされる紙の上に、自由に反映させることができるようになれば、パソコンは、一般的な普通の物になることができるでしょう。今の中学生・高校生のみなさんが世の中を動かす時代、あと4、5年でしょうか？　そのころになればもう、当たり前の世界になると思うのですがね。

MSXは、その世代の経時変化に、家庭レベルで対応していけるパソコンになりうるものです。価格帯、拡張性、そしてMSX2＋以降のイメージ。アプリケーションソフト・ハードで、企業規模の“お金を儲ける仕事”には追いつかないまでも、“その他の用途を埋め尽くす仕事”はできる潜在能力は持っています。「MSXは、よくなっていきます」

とにかく、低価格帯の普及型パソコンは絶対必要な道具なのです。

カートリッジスロット

MSXにとってカートリッジは、大きな武器といってもいい。ネジをはずして基板をソケットに差し込んで……という操作が家庭にすんなりと受けいれられるとは、誰も思うまい。

プラスチックのケースに入り、何のためらいもなく手でつかんで、カートリッジスロットに突っ込む。それだけで、MSXがワープロになったり、通信ターミナルになったり、ゲームマシンになったりする。このコンピュータのイメージは、できればこのまま、いや絶対に残していくべきであると思う。カートリッジあるいはカードが、すべてのメディアに広がっていくのは、明らかである。

いろんなハードをカートリッジスロットに差せば、いろんな個性を持ったMSXに簡単に変身する。コンピュータの手軽さが、十分に家庭内でも理解されると、おもしろいことが起こるに、違いない。

安くて手軽。これが台数拡大の大きな要素。

⬆スロットにいろんなハード、ソフト。シリーズ化などいいね。

Panasonic

およそ考えられる限りの機能を詰め込んだ、現時点で最上位バージョンのMSX2+。それがパナソニックから発売された『FS-A1WX(以下A1WXと略)』。ゲームに音楽にホームユースにと、これ1台でなんでもこなしてしまう、お便利マシンなのだ。

ワープロ+αの機能が魅力 なんでもありのA1WX

ご家庭のコンピュータはMSXなのだぁ!!

ホームコンピュータとして誕生したMSX。ゲームマシンとしてのイメージが先行してしまっているのは事実だけど、どうしてどうして、MSX-DOSなどを駆使すれば、いっぱしの開発マシンとしても十分な機能を備えている。ただ〝ホームコンピュータ〟という観点に立っていえば、あまりに操作が複雑になってしまうのも考えもの。一般にメカに弱いとされている家庭の主婦や、おじいちゃんおばあちゃんに使われてこそ、MSXの存在意義があるわけだ。

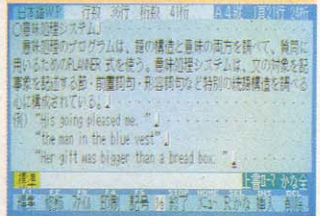
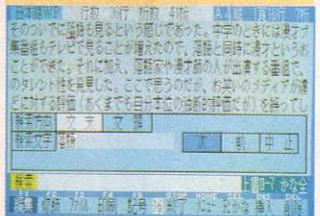
そんな、日本全国の一般家庭に愛される製品を作るなら、家電の王様、松下電器の独壇場。最近はインターナショナルなイメージを前面に打ち出し、パナソニックというブランド名を使っているけど、製品作りにおける細かな気配りは松下電器ならではのもの。MSX2+のニューマシンA1WXも、こうした気配りを受けて誕生したのだ。

まず、一見してわかることは、本体に内蔵されたワープロ機能をやさしく使えるようにするため、〝実行〟や〝取消〟といったキーが設けられたこと。スペースキーやカーソルキーなどにも、ワープロを使用した場合にそれぞれのキーが果たす役割が、日本語で表記されている。ともすれば横文字のイメージが強いコンピュータに、こうも正面切って日本語表記を取り入れたのは、MSXをホームコンピュータとして普及させようとする、松下電器だからかな。

専用機ゆずりのワープロ機能を搭載

さて、だれもが手軽に使用できるホームコンピュータを目指すなら、マシンだけを買ってきたその日に、何かができなくてはいけない。BASICを使ってプログラムが作れます、というのは、多くのユーザーにとっては何もできないのと同じ。やはり電源オンで動き出す、アプリケーションソフトのひとつやふたつがなくてはね。

そこで注目してほしいのが、本体にROMで内蔵されたワープロ機能。それも中途半端なものじゃなく、ハンディーワープロとして売れ行き好調の、U1シリーズとほぼ同じ操作性を実現してしまったのだ。罫線や文字飾りはもちろんのこと、置換や検索そして作図といった機能も網羅。マウスを使ってオペレートすれば、より一層操作性も向上する。また、面白い機能としては、画面に表示されるキーを見ながらワープロの操作を覚える〝ワープロレッスン〟などがあって、初心者でも安心してマシンに触われるようになっている。

内蔵ワープロに注目!

⬆32文字×11行の標準ワーフロ。桁数が増えると左右にスクロールする。

⬆検索機能を実行したところ。処理速度もなかなか速いぞ。

⬆ワープロパソコンや、MSX-DOS上のテキストファイルも扱えるのだ。

パナソニックFS-A1WX

価格69,800円

MSX-JE対応の日本語ワープロソフトと、JIS第1、2水準の漢字ROM。さらには辞書の学習機能をサポートするS-RAMやFM音源など、MSX2+のありとあらゆる機能を満載したマシン。住所録やビデオテープのラベルなどを印字するソフトも内蔵し、だれもが気軽に使うことができる。

あると便利な周辺機器一覧

24ドット熱転写漢字プリンタ FS-PK1	価格42,800円	JIS第1、2水準の漢字フォントを内蔵した、MSX標準プリンタ。毎秒25キャラクタ(半角)の印字スピードを持つ。プリンタケーブルが付属しているのが便利。
ハンディープリンタ FW-PU1B	価格16,800円	メッセージカードや名刺、さらにはノートやファイルの背表紙など、通常のプリンタにはセットできないものに印字が可能。縦2×横4の8倍角まで使える。
スキャナ&ハンディープリンタIFカートリッジ FS-IFA1	12月発売予定 価格未定	ハンディーワープロ、U1シリーズ用に発売されている、スキャナやハンディープリンタをA1WXで使用するためのカートリッジ。ソフトはディスクで付属する。
MSX-WPカートリッジ FS-SR021	年末発売予定 価格未定	A1WXに内蔵されたワープロソフトを、そっくりそのままROMカートリッジにしてしまったもの。漢字ROMはJIS第1、2水準を内蔵。MSX-JEにも対応している。
コンバータソフト FW-SD1703	近日発売予定 価格未定	A1WXで作成したワープロの文字データと、ハンディーワープロのU1のデータをコンバートするためのソフト。上のMSX-WPカートリッジにも対応している。

U1シリーズとの互換性が強い味方だ

U1シリーズと同様の操作性を実現したこともあり、A1WXとU1に共通することは実に多い。別売りのコンバータソフトをU1で起動すれば、A1WXとU1の文字データを相互に変換することも可能。U1用に発売されているハンディープリンタや、写真やイラストを取り込むイメージスキャナも、別売りのインターフェイスカートリッジを用意すれば、A1WXで使える。

会社ではU1、家庭ではA1WXなんて具合に使いわけたり、まずはA1WXでワープロに慣れておいて、ゆくゆくは本格的なU1シリーズにステップアップ、なんてことも可能。そのときも買いそろえた周辺機器は共通に使えるわけだから、無駄がないわけだね。

A1WXのライバルはコレだ

パナソニック
U1PRO501
価格165,000円

先程から話題に出ている、U1シリーズの最新機種がこれ。3.5インチのフロッピーディスクを1台内蔵した、ラップトップ型ワープロ『U1PRO501』だ。

画面表示は40文字×20行。ブルーの液晶ディスプレイを使用している。一般に液晶は明かるいところでは見にくいという欠点があるけど、このマシンではバックライト（つまり、液晶板の裏からライトで照らしているわけ）を採用しているので、屋外でも十分実用になる。

さすが、A1WXの2倍以上の価格設定になっているだけに、変換効率や各種の機能はひとまわり上。内蔵のプリンタも48ドット印字と高品質。ワープロとしてMSXのライバルというにはおこがましいかもしれないけど、比べてしまいたくなるマシンだ。

Q&A
フロントプロセッサを起動するには

MSX2+になって、日本語処理機能が標準で追加されたことは知ってるよね。どのマシンでも使えるのが単漢字変換。A1WXのようなマシンで使えるのが連文節変換だ。

これらの変換機能を利用するには、まずBASICでフロントプロセッサを起動しなければならない。そのためのコマンドがCALL KANJI。これだけで漢字の入力が可能になるぞ。

パナソニックのイメージキャラクター
スパーキー登場

テレビコマーシャルや新聞などで見た人も多いと思うけど、パナソニックの新しいイメージキャラクターは『スパーキー』。あのジョージ・ルーカスがデザインし製作した、かわいらしいロボットだ。

そのスパーキーの物語が語られるのが、付属の自然画ギャラリー。MSX2+の画面はキレイだね。

☗なんとも愛らしいロボットだね。ちゃんと言葉も話すんだよ。

☗真っ青な空と、白い雲は、MSX2+だからこそ表現できた画面だね。

☗世界中どこにいっても、スパーキーは子供たちの人気者なんだ。

ゲーム指向のキミはA1FXでMSX2+体験

MSX2+の新しい機能である。横スクロールや自然画表示をサポートしたゲームは、これからどんどん発売されるはず。下のコラムでも紹介しているように、あの、縦スクロールシューティングの名作『レイドック』に、横スクロールが加わった『レイドック2』や、起伏のあるコースが新鮮な『F-1スピリット3Dスペシャル』など、すでに話題作が大登場といった具合だぞ。こうなると、面白いものならなんでも体験してみたい、な～んてキミは、いてもたってもいられないんじゃないかな？

そんな人におすすめなのが、この『FS-A1FX(以下A1FXと略)』。連射やポーズといった、ゲームをするのに欠かせない機能はそのままで、ワープロの部分だけをA1WXから取り去ってしまったマシンだ。これで価格もグ～ンと下がったから、手軽にMSX2+を体験できるというわけ。そうそう、低価格を実現するために、FM音源機能もなくなってしまっているけど、ゲーム大好きのキミなら、FMPACをもちろん持ってるよね。これをスロットに差せば、MSX-MUSIC対応のソフトもバッチリ楽しめるというわけだ。

パナソニック FS-A1FX 価格57,800円

JIS第1水準の漢字ROMを内蔵し、単漢字変換が可能なMSX2+のベーシックモデル。もちろん3.5インチのドライブや、各種のツールも付属しているので、ゲーム以外の分野にも応用がきく。

続々とMSX2+用ソフトが登場するぞ!

MSX2+で拡張された、スムーズ横スクロールと自然画表示機能を駆使したゲームが発売される。これから年末年始にかけては、新作情報から目がはなせないね。

レイドック2

横スクロール機能を生かしたゲームを作るなら、なんといってもシューティングが一番。迫力満点のFM音源の音を聞きながら、ズギューンとばかりに敵を撃ち落としていけば、気分もスカッとするもんね。

そんなボクらの期待にこたえて登場したのがレイドック2。なんと、縦横斜めの全方向スクロールや、自然画表示のデモ画面を実現した、スーパーシューティングだ。開発がT&Eソフトで、11月上旬にパナソフトから発売される。

⬆ほ～ら、横スクロールしてるんだよ！

F-1スピリット3Dスペシャル

昨年、コナミから発売された、『F-1スピリット』の第2弾だ。今回はF1のコックピットに座った状態で、ゲームは進行する。グランプリモードでは、ブラジルGPからオーストラリアGPまでの全16戦をシミュレート。なんとコースのアップダウンまでも、忠実に表現されているのだ。開発はコナミで、発売は11月上旬にパナソフトから。これらのゲームの詳細は、ニューソフトのページを見てね。

⬆3D表示だからとってもリアルなのだ。

その他の新作情報

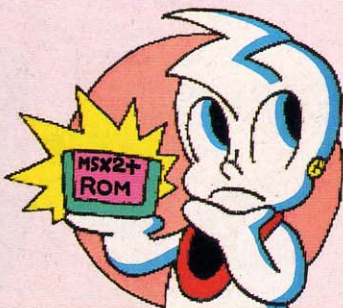
左の作品のほか、現在のところ予定されているのは2タイトル。まずはコンパイルから『魔王ゴルベリアス』のMSX2、MSX2+兼用ソフト。これは昨年発売されたMSX版をバージョンアップしたもので、年末発売を予定している。

もうひとつスキャップトラストからは『スターシップランデブー』。MSX2+用として開発は進んでいるけど、MSX2兼用ソフトとなるかもしれないそうだ。

⬆開発好調の魔王ゴルベリアスだ。

MSX2でMSX2+のソフトは動く?

答えはノー。MSX2+はMSX2の上位バージョンとして開発されたので、MSX(1)やMSX2のソフトはMSX2+で問題なく動くけど、その逆はだめなのだ。

ただ、魔王ゴルベリアスのように、マシンがMSX2かMSX2+かを自動的に判断して、それぞれに合ったプログラムを実行する兼用ソフトが、これから発売される可能性がある。こんな場合は、もちろんMSX2でも遊べるよ。いずれにせよ、パッケージにMSX2かMSX2+用かが明記されているので、ソフトを買う前にちゃんとチェックすることが大切だね。

SONY

BASICやマシン語なんて、コンピュータ言語はわからないけど、誰も思いつかないようなすごいゲームのアイデアだけは持っている。そんな人に注目してほしいのが、プログラミングツール。これからは、文系人間がプログラムする時代なのだ。

プログラミングツールでゲームを作っちゃおう

ゲームの作り方をやさしく指導する

ソニーのMSX2+『HB-F1XDJ(以下F1XDJと略)』に付属してくるのが、ゲームプログラミングツール。BASICなんてぜ〜んぜんわからない人でも、ちょっと頑張って勉強すればプログラムが作れてしまうという、便利なツールだ。ゲームのアイデアはいっぱいあるのに、プログラムの仕方がわからないばっかりに、あきらめていたキミは注目してほしいな。

プログラミングツールの正体は何かといえば、各種のエディタが入った1枚のディスクと、その使い方などを詳しく解説した〝ゲームプログラミング解説本〟。なんと100ページにもおよぶ立派なもので、これだけが本屋さんに並んでいても、何の疑問もなく買ってしまうかもしれない。

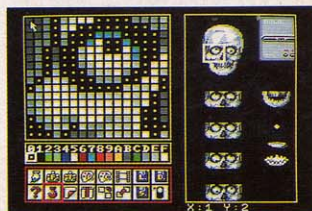
内容を見ていくと、リアルタイムのシューティングゲームの作り方にはじまって、グラフィックが表示されるアドベンチャー、ロールプレイング、ちょっとマニアックなシミュレーションと、すべてのジャンルを網羅している。

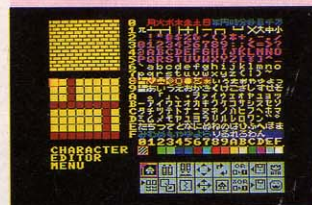
⬅表紙のイラストがかっこいい解説本だ。

ゲーム作りにはエディタが活躍する

解説本でゲームの成り立ちを理解したら、実際にゲーム作りに挑戦してみよう。そこで登場するのが〝ゲームプログラミングツールディスク〟。背景を描くグラフィックエディタや、キャラクターを登録するスプライトエディタなど、ゲーム作りに欠かせないお助けエディタが5本用意されている。

また、解説本で紹介された各ジャンルのゲームについて、それぞれ簡単なサンプルプログラムが入っているぞ。BASICの行番号ごとの処理の説明や、変数リストもついているので、プログラムを解析しながらゲームを楽しめるというわけだ。何が書いてあるか理解できないマニュアルと違って、遊びながらプログラミングをマスターできるね。

エディタもいろいろ

⬆SCREEN5専用のキャラクタエディタ。

⬆MSXならではのスプライトエディタ。

⬆キャラクタフォントエディタの画面。

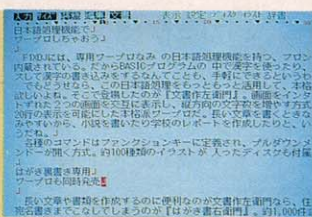
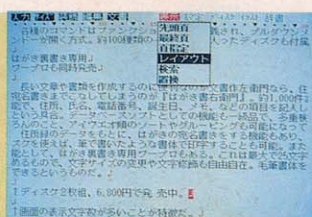
⬆FM音源エディタでBGMを作成する。

⬆サンプルゲームのドラゴンランド2。

ソニーHB-F1XDJ

価格69,800円

JIS第1、2水準の漢字ROMと、ハンディーワープロのPRODUCEシリーズとほぼ同じ変換効率を持つ日本語フロントエンドプロセッサを内蔵したMSX2+マシン。3.5インチのディスクドライブやFM音源も標準で装備している。ゲームで遊ぶのもいいけど、付属のプログラミングツールで、ゲーム作りに挑戦してほしいな。

⬆ディスク2枚組、6,800円で発売中。

⬆画面の表示文字数が多いことが特徴だ。

⬆各コマンドはプルダウンメニュー方式。

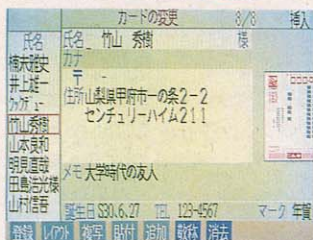
日本語処理機能でワープロしちゃおう

F1XDJには、専用ワープロなみの日本語処理機能を持つ、フロントエンドプロセッサが内蔵されている。だからBASICプログラムの中で漢字を使ったり、ネットワークにアクセスして漢字の書き込みをするなんてことも、手軽にできるというわけだ。

でもどうせなら、この日本語処理をもっともっと活用して、本格的なワープロソフトがほしいよね。そこで登場したのが『文書作左衛門』。画面をインターレスモード(半ドットずれた2つの画面を交互に表示し、縦方向の文字数を増やす方式)に設定し、30文字×20行の表示を可能にした本格派ワープロだ。長い文章を書くときなど、前後の文脈をつかみやすいから、小説を書いたり学校のレポートを作成したりと、いろいろなことに使えそうだね。

各種のコマンドはファンクションキーに定義され、プルダウンメニューと呼ばれるウインドーが開く方式。約100種類のイラストが入ったディスクも付属する。

はがき書き専用ワープロも同時発売

長い文章や書類を作成するのに便利なのが文書作左衛門なら、住所録を作ってはがきの宛名書きまでこなしてしまうのが『はがき書右衛門』。約1,000件までのデータ登録が可能で、住所、氏名、電話番号、誕生日、メモなどの項目を記入した、住所録ができ上がるという具合。データベースソフトとしての機能も一級品で、多重検索や文字列検索はもちろんのこと、アイウエオ順のソートやグルーピングも可能になっている。

住所録のデータをもとに、はがきの宛名書きをする機能もあり、付属の毛筆フォントディスクを使えば、筆で書いたような書体で印字することも可能。また、ちょっと変わったところで、はがき裏書き専用ワープロ機能もある。これは最大で25文字×30行の文字を書き込めるもので、文字サイズの変更や文字修飾も自由自在。毛筆書体を駆使してはがきに印字できるというものだ。

⬆こちらはディスク3枚組で、7,800円。

⬆住所録はデータベース形式だ。

⬆はがきへの印字例。筆で書いたみたい。

F1XDJに内蔵された日本語フロントエンドプロセッサは、このハンディーワープロ、PRODUCEシリーズに搭載されたものと、ほぼ同じ変換効率を持つ。PRODUCEは2インチのデータディスクを使っており、F1XDJ+文書作左衛門と文書データを共用することはできない。でも、使い勝手や変換のクセなど、似ている部分も多いのだ。

PRODUCEの特徴のひとつは、本体とプリンタを切り離せること。本体の重量はわずか1.8キロなので、屋外に持ち出すのも軽々。家やオフィスに帰ってから、文書をプリンタで打ち出すなんてワザも使えるのだ。

最近のシステム手帳ブームを反映してか、6穴の手帳用紙にスケジュールや住所録を印字する、専用フォーマットもある。また、ワープロ本体にも、アラーム機能と連動したスケジューラが内蔵されているので、PRODUCE自体がシステム手帳ともいえそうだ。

Q&A

スムーズスクロールって何？

MSX2+で新たに加わった機能に、スムーズ横スクロールというのがある。横スクロールというからには、画面が横方向に動いていくってことは予想がつくけど、スムーズというのはどういうことなんだろう。

今までの横スクロール型ゲームを見てみると、背景がなんだかギクシャク動いているね。これは、MSX(1)やMSX2では、1キャラクタ(8ドット)ごとにしか、背景をスクロールできないから。ところがMSX2+では、1ドットごとのスクロールが可能になった。これをスムーズスクロールと呼ぶのだ。

MSX2+のようなものを作っちゃえ

HB-F1XDmk2
価格49,800円

HBI-J1
価格17,000円

自然画表示や横スクロールはこの際あきらめて、とりあえず日本語処理だけを使ってみたいなんて人は、MSX標準日本語カートリッジ『HBI-J1』に注目してみよう。これはMSX2+で拡張された漢字対応のBASICと、JIS第1、2水準の漢字ROMを内蔵したものだ。MSX-JE対応となっているので、前に紹介した文書作左衛門やはがき書右衛門と併用できるし、ネットワークでの漢字の書き込みに利用することも可能。なかなか賢いカートリッジなのだ。

すでに発売されている、MSX2仕様のマシン『HB-F1XDmk2』と組み合わせれば、"MSX2+のようなもの"ができあがるというわけ。もちろん初代のF1や、そのほかのMSX2マシンでもこの組み合わせはできる。"MSX2+はほしいけど、とりあえず今あるマシンをもっともっと使いたいな"なんて人はチェックしておこう。

ソニープログラミングコンテスト&ゲームプログラミング教室開催

F1XDJの発売にともない、ソニーではゲームプログラミングコンテストと、ゲームプログラミング教室を開催する。どちらもMSXをより積極的に使いこなそうという、意欲あふれるイベントだね。

まずゲームプログラミングコンテストの要項を発表すると、開催期間は12月1日から来年の3月31日まで。MSXで作られた自作ソフトをディスクかテープにセーブして、ソニーあてに送ろう。一般プログラム部門と小林ツクロウ君部門、そしてアイデア部門にわかれていて、それぞれHITBIT賞や特別賞などが設けられている。商品もいろいろと用意されているみたいだよ。詳細はパソコンショップなどの店頭に、応募用紙が用意してあるので、よく読んでね。

続いてはゲームプログラミング教室のお知らせ。これはF1XDJ付属のゲームプログラミングツールを使い、BASICのプログラムをマスターしちゃおうというもの。日ごろハードやソフトの製品作りにたずさわっている、ソニーの社員が講師となって指導してくれるというから楽しみだね。対象は中学生以上で、初心者コースと中級者コースにわかれている。日程は下に記載したとおりだよ。

ゲームプログラミング教室スケジュール

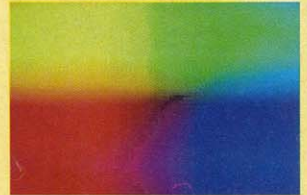
11月12日　庄子コンピュータ中央店(仙台)、デンコードー(仙台)
11月12・13日　ムラウチ(八王子)
11月19・20日　そうご旭川店、ベスト福岡(福岡)、星電社(三宮)
11月26・27日　九十九電機札幌店、ジャスコ(岡崎)、ダイイチ(広島)
12月3・4日　上新三宮一番館(大阪)、ジャスコ(豊田)、システムイン吉野(名古屋)　※詳細は各店まで。

サンプルプログラム

19,268色表示に挑戦

これはMSX2+で拡張されたSCREEN12の自然画モードと、スムーズスクロール機能を利用したプログラムです。

320行から430行までのDATA文はマシン語ルーチンで、画面上に指定された色の点を描く処理をしています。そして260行から310行までが、マシン語ルーチンをメモリ上に書き込む部分です。

プログラムを実行すると、画面にカラーパターンが表示されます。これはカーソルキーやジョイスティックで、上下左右そして斜め方向にスムーズスクロールしますので、試してみてください。

⬆こんなキレイな画面が表示されるぞ。

ただこれは、MSX2+で表示可能な色のほんの一部でしかありません。全19,268色を表示するには、170行と200行にあるUSR0(10)の10を、0〜31の範囲で変化させてください。これによりYJK方式のYの値(輝度)が変わって、すべての色が見られます。

```
100 CLEAR 300,&HAFFF:DEFINT A-Z
110 GOSUB 260:DEF USR0=&HB000
120 SCREEN 12:VDP(9)=VDP(9) OR 2
130 K=-33:FOR Y=0 TO 127 STEP 2:K=K+1
140 J=-33:FOR X=0 TO 255 STEP 4:J=J+1
150 POKE &HB003,X:POKE &HB004,Y
160 POKE &HB005,K AND 63:POKE &HB006,J
 AND 63
170 A=USR0(10)
180 POKE &HB003,X:POKE &HB004,254-Y
190 POKE &HB005,K AND 63:POKE &HB006,J
 AND 63
200 A=USR0(10):NEXT:NEXT
210 FOR I=0 TO 8:READ DX(I),DY(I):NEXT
220 SET PAGE 1,1:X=0:Y=0
230 H=STICK(0)+STICK(1)
240 X=(X+DX(H))AND 511:Y=(Y+DY(H))AND
255
250 SET SCROLL X,Y,1,1:GOTO 230
260 FOR I=&HB000 TO &HB057 STEP 8
270 SU=0:FOR J=0 TO 7:READ A$
280 X=VAL("&H"+A$)
290 POKE I+J,X:SU=SU+X:NEXT J
300 READ A$:IF SU=VAL("&H"+A$) THEN NE
XT I:RETURN
310 BEEP:PRINT "ERROR IN";PEEK(&HF6A3)
+PEEK(&HF6A4)*256:END
320 DATA C3,07,B0,00,80,1F,1F,23,25B
330 DATA 23,7E,07,07,07,4F,AF,32,1E6
340 DATA F6,FA,CD,28,B0,3E,01,32,406
350 DATA F6,FA,3A,03,B0,47,3E,FC,45E
360 DATA 90,32,03,B0,CD,28,B0,C9,3E3
370 DATA 2A,03,B0,E5,CD,35,B0,E1,455
380 DATA 24,CD,35,B0,C9,3A,05,B0,38E
390 DATA CD,42,B0,3A,06,B0,CD,42,3BE
400 DATA B0,C9,F5,E6,07,B1,CD,77,550
410 DATA 01,2C,F1,E6,38,0F,0F,0F,269
420 DATA B1,CD,77,01,2C,C9,00,00,2EB
430 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,
1,-1,0,-1,-1
```

SANYO

MSX2+でパワーアップされた機能に、さらに+αの要素を持たせたのが、サンヨーの『WAVY70FD』。BASICプログラムの実行速度を飛躍的にアップさせるBASICコンパイラを内蔵した、ゲームからビジネスまで、広範囲に活躍できるマシンだ。

ゲームからビジネスまで機能満載のWAVYだ

クロウト受けするパソコンかな!?

黒く引き締まった精悍なボディーに、タッチのよいキーボード。そして、あくまでも使い勝手を優先させた、フロントローディング方式のディスクドライブ。変にゴテゴテと飾りたてた部分もなく、いい意味でシンプル。どちらかといえばマニア層を中心に、絶大なる人気を博しそうなマシンが、サンヨーのWAVY70FDだ。

ゲームをするには欠かせない、連射やポーズといった機能も付けられているけど、これはあくまでもオマケ。このマシンを語るなら、表面に現われない部分での玄人受けしそうなコダワリを、問題にしなければならないのだ。

そのひとつのコダワリがBASICコンパイラ内蔵ということ。これは、BASICで作られたプログラムを機械語プログラムに変換し、通常の15倍〜20倍のスピードで実行できるというもの。『MSXベーしっ君』という名称で、アスキーから発売されていたBASICコンパイラを、MSX2+対応に改造し、ROMで内蔵してしまったというわけ。プログラムの作り方自体はBASICとほぼ同じなので、キミにも使いこなせそうだよ。

ドライブの横のスペースに注目だね

コダワリその2は、フロントローディング方式のディスクドライブ。たとえばバックアップを取ったりするときなど、2枚のディスクを何度も入れ替えたりしなくちゃいけないね。そんなときドライブが前面に付いていれば、操作も楽々。手探りでディスクをセットすることもないから、安心して作業ができるというわけだ。

そして、もうひとつ注目してほしいのが、ドライブの左横のスペース。今は連射やポーズキーが付いているけど、今後の状況次第ではいろいろと活用できそうなのだ。2台目のドライブを拡張したり、通信モデムを内蔵したり。そんなマシンのバリエーションも、ぜひとも作ってほしいね。

⬆各機能のデモディスクも付属している。

⬆自然画をバックにしたFM音源のデモ。

⬆BASICコンパイラはとにかく速いのだ。

これが MSXべーしっ君だ!

ログインでお馴染みのべーしっ君のイラストで、華々しく発売されたのが『MSXべーしっ君』。わずかなコマンドをBASICプログラムに追加するだけで、実行速度が飛躍的に速くなるという魅力のソフト。今もときどきTOP30のコーナーに顔を出しているよ。

⬅これはゲームじゃないからね。

SANYO WAVY70FD

価格64,800円

MSXパソコンでは初の、BASICコンパイラ内蔵マシン。JIS第1水準の漢字ROMを内蔵し、単漢字変換をサポートする。またFM音源やポーズ機能なども内蔵しているので、ゲームマシンとしても一級品だ。

サンプルプログラム

ゲームミュージックに挑戦

「FM音源の音は迫力あるんだよ」と、いくら文章で書いていてもしょうがないので、実際にプログラムを打ち込んで体験してもらおう。

サンプルにしたのは、コナミのシューティングゲーム『パロディウス』。もともとは、コナミ独自のSCCという音源チップで演奏されていたものを、MマガがFM音源用にアレンジしてみた。

⬆モアイ佐々木さんは元気なんだろうか

右に掲載したリストを正確に入力して、実行してみようね。FM音源を内蔵したMSX2+がなくても、FMPACがあれば大丈夫だ。

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@6,@6,@0,@3,@3,@
22)
40 SL=4:DIM S$(5,SL)
50 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 '
80 FOR I=1 TO SL
90 S$(5,I)=S$(0,I)
100 NEXT:S$(5,0)="t88v10l8o6"
110 '
120 FOR I=0 TO SL
130 PLAY#2,S$(0,I),S$(1,I),S$(
2,I),S$(3,I),S$(4,I),S$(5,I)
140 NEXT:END
150 '
160 DATA t88v15l8o5
170 DATA de-gde-g4.de-gde-g4.
180 DATA cde-g>ce-4cd16c16<b-4
gb1
190 DATA q6r8v11bbbq8
200 DATA v15>c16
210 '
220 DATA t88v6l8o4
230 DATA b->ce-<b->ce-4.<b->ce
-<b->ce-4.
240 DATA <a-b->ce-a->c4<a-b-16
a-16g4e-g1
250 DATA q6r8@16gggq8
260 DATA v15@6g16
270 '
280 DATA t88v9l8o6
290 DATA c<g>c<g>c<g>c<gv10b-f
b-fb-fb-f
300 DATA v11a-e-a-e-a-e-a-e-v1
3b-fb-fv15bgbgbgbg
310 DATA bgbg
320 DATA v15@6e16
330 '
340 DATA t88v12l16o6
350 DATA r2cde-g>e-dc<gr2<b->c
df>dc<b-f
360 DATA @14o5v11a-2&a-8g&f&e-
4f4.&e&e-&d1
370 DATA r2
380 DATA v15@3o6c16
390 '
400 DATA t88v14l1o4
410 DATA c<b-
420 DATA a-b-2b1
430 DATA b2
440 DATA v14@49o3c16r4c16c16
```

WAVY70FDはベーシックマシンだ

はじめにも書いたように、このWAVY70FDはシンプルな設計のマシン。だからといってそのままにしておくには、あまりに惜しい機能を満載している。MSX2+としての仕様は十分なものを持っているし、FM音源といったオプション機能もしっかりとサポート。そしてなにより、MSX2+唯一の(というよりMSX唯一の) BASICコンパイラ内蔵というのは、特筆すべきことだといえる。

キーボードやディスクまわりの設計がしっかりしていることもあって、プロっぽい人だけでなく、これからコンピュータに触れてみようという人にもおすすめしたいマシン。そう、MSX2+のベーシックマシンがWAVY70FDだ。

Q&A

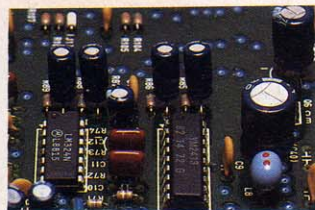
FM音源とFMPACの関係は？

FMPACって、みんな知ってるよね。パナソフトから発売されているFMパナアミューズメントカートリッジの略で、FM音源とゲームの途中データをセーブするS-RAMを、ひとつにまとめてしまったものだ。

それではFMPACに内蔵されたFM音源と、MSX2+のオプション仕様となったFM音源との関係はどうなのか。結論からいえば、このふたつはまったく同じもの。正式な名称でいえばMSX-MUSICというのだけど、どちらも同じ機能で、同じようにBASICの命令でコントロールすることができる。

だから、ニューソフトのコーナーでFMPAC対応と書かれたソフトは、FM音源内蔵のMSX2+でプレイしても、大迫力のサウンドが楽しめるという具合。キミもぜひMSX2+を買って、自分の耳で試してほしいな。

TECHNICAL

ここではちょっと雰囲気を変え、MSX2+とMSX2の仕様の違いを説明します。さらに、MSX2+で拡張されたハードウエアを解剖し、MSX2+の機能がどのように実現されているか調べてみましょう。新しいVDPやFM音源など、興味津々ですね。

⬆中央にあるのがFM音源のチップ。

MSX2+の内部情報を公開する

3種類のMSX仕様を徹底比較してみる

MSX2+の仕様については、すでにほかの記事でも説明されていますが、ここでその仕様をもう一度整理してみましょう。本体に組み込まれている最小限の機能について3種類のMSXの仕様を比較すると、表1のようになります。

MSX2には、32キロバイトのメインROMと16キロバイトのサブROMの、合計48キロバイトのROM(MSX2仕様のBASIC)が内蔵されています。MSX2+ではこれに加え、16キロバイトの漢字ドライバと16キロバイトの単漢字変換辞書が組み込まれます。これにより、本体に少なくとも80キロバイトのROM(総称して日本語BASICと呼ぶこともあります)が内蔵されるわけです。

この漢字ドライバというのは、BASICプログラムやマシン語サブルーチンで、漢字を入出力することを可能にするものです。仕様については、MSX-DOS2カートリッジに含まれる漢字ドライバと、ほぼ同じです。また、BASIC上で漢字ドライバを起動しておけば、従来のMSX-DOSでも漢字の入出力が可能になります。ただし、漢字対応のアセンブラやCコンパイラなどのアプリケーションはまだ開発中です。

また、画面表示を受け持つVDP(ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ)は、V9938に代わって新しく開発されたV9958です。19,268色表示とハードウエアによる横スクロール機能が追加されています。

MSX2+で変わった周辺機辺あれこれ

MSX2+のFM音源はオプション仕様となっていますので、ここでは周辺機器に分類します。FM音源にはYM2413というLSIが使われます。このLSIは、すでに松下電器(パナソフト)から発売されている、FMPACに使われているのと同じものです。また、FM音源機能を制御する命令を持つ拡張BASICと、BIOSの仕様に関しても、FMPACと同じです。

これらのFM音源は、正式にはMSX-MUSICと呼ばれ、昨年松下電器から発売されたMSX-AUDIOユニットとは異なります。したがって、それぞれの音源に対応する命令も異なりますので、注意してください。FM音源を内蔵するMSX2+やカートリッジ(FMPAC)には、FM音源を操作するための拡張BASICと、FM-BIOSのROMが。そして、MSX-AUDIOのユニットには、拡張BASICとM-BIOSがそれぞれ組み込まれています。

MSX-MUSICとMSX-AUDIOを比較すると、MSX-AUDIOに内蔵されていたADPCMによる録音再生機能が削られ、そのぶん価格が安くなっているようです。またMSX-MUSICでは、MSX-DOSからの使用が比較的簡単になっています。

このほかの周辺機器に、特別な変更はありません。ディスクインターフェイスも前と同じで、今まで使っていた外部ドライブを、そのままカートリッジスロットに差して、MSX2+で使用することもできます。互換性を重視したMSXならではといえるでしょう。

表1★MSXの仕様の比較

	MSX	MSX2	MSX2+
仕様発表時期	1983年7月	1985年5月	1988年9月
CPU	Z80相当品		
ROM ①	32キロバイト	48キロバイト	80キロバイト
RAM	16キロバイト以上	64キロバイト以上	
VDP	TMS9918相当品	V9938	V9958
ビデオRAM	16キロバイト	64キロバイト以上 ②	128キロバイト
画面スクロール ③	なし	縦のみ	縦横
最大画面解像度	256×192	512×424(インターレス使用時)	
最大表示色	16色	256色	19,268色
漢字ROM	オプション		JIS第1水準内蔵
漢字入出力	アプリケーションによる		漢字ドライバ内蔵
DOS	MSX-DOS(オプション)	MSX-DOS、MSX-DOS2(オプション)	

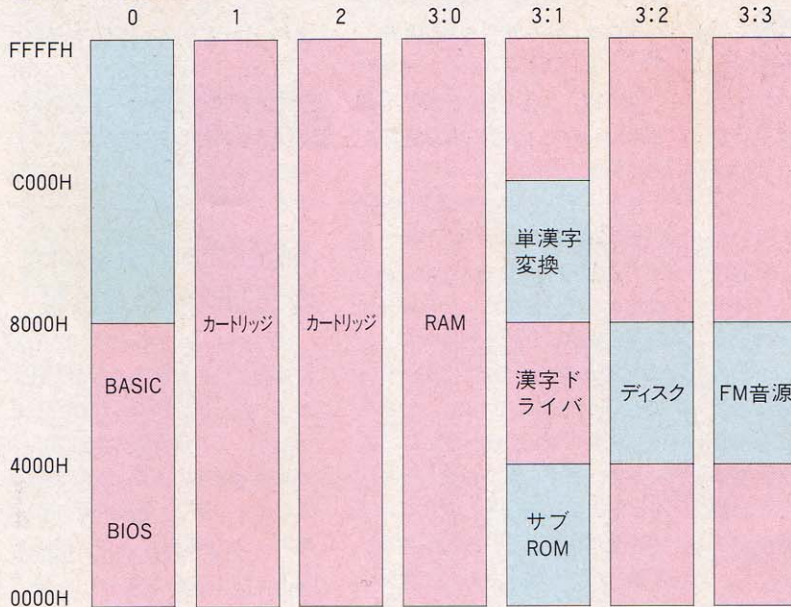
①本体内蔵のBASICインタプリタなどの最小ROM容量。
②大部分の機種では128キロバイトを内蔵している。
③VDPによるハードウエアスクロールが可能かどうか。
MSX2では縦方向が、MSX2+では横方向のスクロールが、それぞれ可能になった。

MSX2+で整備されたスロットの構成

MSXでプログラムする際の最大の難点は、機種によってスロット構成が異なることでした。スロットとはMSX特有の概念で、8ビットCPUであるZ80で、大量のメモリを扱えるように考えられたものです。通常ゲームカートリッジをセットするのも、このスロットのひとつですし、MSX-BASICのROMが置かれているのもスロットです。MSXでは基本となるスロットが4つ、それらを拡張して作られるスロットがそれぞれ4つ、合計16のスロットがサポートされています。ところが今までは、こうしたスロットの使い方がメーカーごとで違い、そのためソフトウエアが特定の機種で動作しないなどの問題が発生することがあったわけです。

それがMSX2+になって、スロット構成に関する、ある程度の基準が定められました。図1に示したのがそれです。カートリッジを接続するスロットは、かならずスロット1とスロット2です。これにより、機種によって動かないソフトウエアがあるなどの問題は(理論的には)起きなくなります。

また、スロット3が拡張されて、そこにメインRAMとサブROMが置かれます。本体内蔵ソフトウエアなどのためにスロットが不足すれば、スロット0が拡張されます。この場合も、メインRAMとサブROMは、拡張されたスロット3に置かれます。しかし、ディスクインターフェイスやFM音源ユニット、日本語フロントエンドプロセッサ(連文節変換)などは、本体に内蔵される場合とカートリッジで外付けされる場合とがあります。そのため、どのスロットにあるかは機種によって異なります。

図1★MSX2+のスロット構成の例

MSX2+では、スロット構成がある程度規定されます。ディスクとFM音源はオプション仕様、MSX-JEなどのROMが本体に内蔵される場合には、スロット0が拡張されます。これらのスロット構成に関しては、今後の記事中で解説していく予定でおります。

ハードウエアの細かい改良点など

表2のI/Oポートについて、新しく仕様が定義または追加されましたので解説します。

FM音源が本体に内蔵される場合と、カートリッジで外付けされる場合とで、FM音源のI/Oポートの使い方が異なります。詳細は今後の記事で説明しますが、両方に対応するソフト作りが必要です。

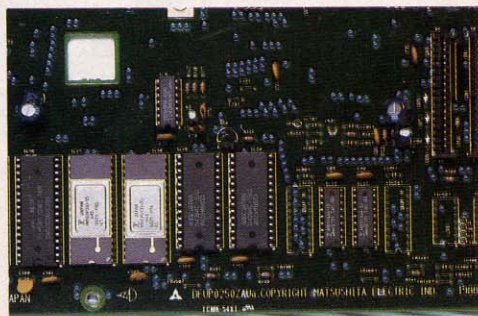
第2水準漢字ROMは、今までのものと同じです。MSX2の仕様には含まれていなかったので、ここに書いておきます。

I/OポートのF4H番地とF5H番地は、内蔵漢字ROMやメインRAMなどの初期化の制御に使われます。従来は、アプリケーションソフトからBASICにもどるような目的でBIOSの0番地へジャンプすると、本体内蔵の漢字ROMを使えなくなるという問題がありました。そのためMSX2+では、初期化を制御するI/Oポートが用意され、初期化の手順が改良されたというわけです。これにより、内蔵ソフトウエアなどの副作用による問題が発生しにくくなります。

次はVDPの改良です。CPUが連続してビデオRAMを読み書きする場合、その動作が速すぎるとVDPがCPUにウエイト信号を送る機能が追加されました。将来、ビクターHC-95のターボモードのような高速のCPUが使われても、画面表示がおかしくなる心配はありません。ただし、VDPコマンドの実行とパレットレジスタへの書き込みについては、従来どおりにCPUがソフトウエアでタイミングを合わせる必要があります。

表2★MSX2+のI/Oポート

I/O番地	用途
7CH	本体内蔵FM音源
7DH	本体内蔵FM音源
DAH	第2水準漢字ROM
DBH	第2水準漢字ROM
F4H	初期化の制御
F5H	デバイスイネーブル

この表に掲載していないI/O番地については、従来のMSX2と同じになっています。各I/Oポートの細かい使い方については、これからの記事の中で触れていくつもりです。ただし実際にプログラムを作る場合は、できるだけI/Oポートを使わずにBIOSを使用するようにしてください。

⬆四角いシールが貼ってあるのが漢字ROM、その右はS-RAMだ。

YJK方式とカラーテレビ放送の関係

MSX2+の自然画モード表示には、従来のRGB方式に代わってYJK方式というものが使われています。このYJK方式は、カラーテレビ放送の信号に似たものです。

最近の若い読者はご存じないかもしれませんが、昔のテレビ放送は白黒。当然すべてのテレビ受信機は白黒受信機でした。その後カラー放送を始めるときに、2つのことが問題となります。カラー画面をRGB(赤緑青)の3色に分解して放送すると、3つのチャンネルを使ってしまうこと。そして、白黒受信機でもカラー放送を受信できる必要があることです。

そこで人間の目の性質が利用されました。網膜は、明かるさを感じる細胞と色を感じる細胞を持っています。明かるさを感じる細胞の数が多く、色を感じる細胞の数が少ないので、人間の目は色の変化に鈍感です。

カラーテレビ放送では、輝度(明かるさ)を表わすY信号と色相を表わすUV信号の組み合わせで、色が表わされています。人の目が色の変化に鈍感なことを利用すると、UV信号の量(専門的には周波数帯域という)は少しですみ、1つのチャンネルでYUV信号をまとめて送れます。また、輝度を表わすY信号は白黒放送の信号と同じなので、白黒受信機でカラー放送を見るとY信号だけが表示され、正常な白黒画面に見えるわけです。

このようにテレビでは、電波の量(つまりチャンネル数)を増やさずにカラー画面を放送するために、YUV方式が使われました。一方MSX2+では、ビデオRAMを増やさずに色数を増やすために、次節で紹介するYJK方式が使われます。

MSX2+の新VDP V9958の機能を説明

MSX2+には、SCREEN10から12までの3つの画面モードが追加されました。SCREEN9が存在しませんが、これは韓国のMSXでハングル文字を出力するために使われています。新しい画面モードの画像データの構造は、SCREEN8に似て、図2のようになっています。

⬆これが新しいVDP、V9958だ。

SCREEN12では、横4ドットを1組とするYJK方式が使われます。図のY0からY3までは、各ドットの明かるさを5ビット(つまり32段階)で、KとJは4ドット全体の色相を12ビット(4,096色)で表わします。YJK方式のデータをRGB方式に変換する方法は次のとおり。ただしYの値は0から31まで、JとKは−32から31までです。

$$R = Y + J$$
$$G = Y + K$$
$$B = 1.25Y - 0.5J - 0.25K$$

ただYJK方式にも、欠点があります。横4ドットごとにしか色を指定できないのです。そのため、自然画に文字を重ね書きすることは、基本的にできません。そこで用意されたのがSCREEN10と11で、これはRGB方式のSCREEN5と、YJK方式のSCREEN12の長所を合わせ持ったモードです。つまりこれを使えば、自然画に文字を重ねることができるのです。ただこの場合、表示できる色数はSCREEN12より少なくなります(12,499色)。

V9958は、このほかに若干の改良が加えられました。まずVDPのハードウエアによる横スクロール機能が追加されたこと。そして、テキストモードを含む全画面モードでVDPコマンドを使えることです。テキストモードでビデオRAMのブロック転送を使えば、高速な英文ワードプロセッサなども作れるでしょう。

また、YJK方式の画像を表示しているときでも、VDPから出力される信号は従来と同じアナログRGB信号と、コンポジット(ビデオ)信号です。ですからMSX2+用に特別なモニターは必要はありません。

図2★RGB方式とYJK方式のデータ構造

①RGB方式(SCREEN8)

MSB ... LSB

b_7	b_6	b_5	b_4	b_3	b_2	b_1	b_0
G			R			B	

1ドットごとに、256色中の任意の色を指定できます。

②YJK方式(SCREEN12)

	b_7	b_6	b_5	b_4	b_3	b_2	b_1	b_0
0	Y_0					K_L		
1	Y_1					K_H		
2	Y_2					J_L		
3	Y_3					J_H		

横4ドットごとに色相を、1ドットごとに輝度を指定できます。

③混在方式(SCREEN10、11)

	b_7	b_6	b_5	b_4	b_3	b_2	b_1	b_0
0	Y_0				A_0	K_L		
1	Y_1				A_1	K_H		
2	Y_2				A_2	J_L		
3	Y_3				A_3	J_H		

1ドットごとに、YJK方式とRGB方式を選択できます。ビデオRAMのビット3が0ならば、YJK方式で表示されます。ビット3が1ならば、ビット7からビット4で指定されるパレットの色が表示されます。

⬆これはもうお馴染みの、SCREEN8の画面。色の境界がハッキリわかるね。

⬆写真と間違えそうなSCREEN12。ビデオ信号でモニターにつなぐと一層キレイだよ。

⬆自然画と文字を重ね合わせて表示できるのがSCREEN10と11。便利な画面モードだ。

サンプルプログラム

19,268色と漢字BASIC

これはSCREEN11と12で表示可能な、すべての色を表示するプログラムです。

画面の長方形の領域の横軸はJの値を表わし、左端が－32で右端が31です。縦軸はKの値を表わし、上端が－32で下端が31です。これにより、ひとつの画面に4,096色が表示されます。

⬆ネオンのように画面が変わっていく。

次に、この画面をYJK方式のひとつの要素である、Y(輝度)について変化させます。SCREEN12では0から31まで、SCREEN11では0から30までの偶数に変化します。これで、それぞれ131,072と65,536とおりの色番号が表示されるわけですが、実際には同じ色になる番号があるので、それぞれ19,268色と12,499色の表示となるわけです。

```
100 '*** screen 11と12の色見本
110 '*** by nao-i on 6. Oct. 1988
120 '
130 CALL KANJI0 : WIDTH 64
140 CLEAR : DEFINT A-Z
150 ON STOP GOSUB 580 : STOP ON
160 SCREEN 12
170 COLOR &HF8,0,0
180 CALL CLS
190 YO=48
200 '*** VRAMのJとKを設定する
210 FOR K = -32 TO 31
220   YP = YO + 64 + K * 2
230   PSET (0,YP), K AND 7
240   PSET (0,YP+1), K AND 7
250   PSET (1,YP),(K AND 56) ¥ 8
260   PSET (1,YP+1),(K AND 56) ¥ 8
270 NEXT K
280 FOR J = -32 TO 31
290   XP = 128 + J * 4
300   LINE (XP+2,YO)-(XP+2,YO+127),
 J AND 7
310   LINE (XP+3,YO)-(XP+3,YO+127),
(J AND 56) ¥ 8
320   COPY (0,YO)-(1,YO+127) TO (XP
,YO)
330 NEXT J
340 YY = 0
350 '*** Yの値を変化させる
360 SC = 12 : NS = 1 : SCREEN 12
370 FOR Y = 1 TO 31
380   GOSUB 510
390 NEXT Y
400 FOR Y = 30 TO 0 STEP -1
410   GOSUB 510
420 NEXT Y
430 SC = 11 : NS = 1 : SCREEN 11
440 FOR Y = 2 TO 30 STEP 2
450   GOSUB 510
460 NEXT Y
470 FOR Y = 28 TO 0 STEP -2
480   GOSUB 510
490 NEXT Y
500 GOTO 350
510 '*** VRAMのYを書き換えるサ
ブルーチン
520 IF NS THEN LOCATE 1,0 : PRINT U
SING "SCREEN ##";SC : NS = 0
530 LOCATE 1,1
540 PRINT USING "Yの値（輝度）は##
です。";Y
550 LINE (0,YO)-(255,YO+127),(Y XOR
 YY) * 8, BF, XOR
560 YY = Y
570 RETURN
580 '*** on stop で呼び出される
590 SCREEN 0 : COLOR 15,4,7 : END
```

来月号もMSX2+の記事は続くのだった

さて、今回は簡単にMSX2+の仕様について書いてきましたが、来月からはもう少し細かく話を進めていく予定です。まず次回は、新しいVDPとスクリーンモードについてお送りします。今回掲載したサンプルプログラムの動作原理や、SCREEN10～12を使う上での注意事項、さらにはそれぞれのモードの違いなどを解説します。

また、これから取り上げてほしいことなどありましたら、MSXマガジン編集部『難しくてわかんないよ～！』係まで、官製はがきか封書でお寄せください。みなさんのお便りをお待ちしています。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
『難しくてわかんないよ』係

Q&A

MSX2+のVRAMは何K？

「MSX2+が発売されて、画面表示がとってもキレイになったけど、ビデオRAMの容量も増えたの？」なんて疑問を持っている人も多いんじゃないかな。画面を構成するドット数はMSX2もMSX2+も同じだけど、表示できる色数は256色から19,268色と一気にン十倍。これはやっぱりビデオRAM容量が増えたと思うのが人情っていうもの。ところが実際の容量はMSX2と同じ128キロバイト。その秘密は、このページのYJK方式の説明の中に隠されているぞ。

Hi.VRAMMY!

HARDWARE

MSX2+対応 ビデオスキャナー

おお——っと！　ドトウの勢いで、ついにハードウエアの製作記事に突入だ。今月はMSX2+の発売にあわせて、画像を取り込むビデオスキャナーにトライしてみるぞ。MSX2+の自然画モードをいかすこのユニット、がんばって作ってみましょ！

⬆ビデオスキャナー全体のシステムを接続してみた。だいたいこの程度の規模になるんですよ。

ビデオスキャナーっていったいどんなもの

イヤー、最近のAV機器の進歩は、すさまじいものがありますねー。性能がよくてリーズナブルなものがたくさん出まわっている。デジタルビデオなぞを持っている人も多いことでしょう。画面を分割したり、ズームアップやモザイク処理なんかが簡単にできちゃう。すごいことです。ひと昔前にはプロ用だったものをみんなが使っていて、それで遊んでいるんだよね。映像を自分で料理したい！　という欲求が高いことのあらわれなんでしょう。

われわれMSXユーザーとしてもトーゼンそういう欲求はあります。なんかオモロイことできへんかーと思っているんですよ、ホントに。で、MSX2+も発表されたことだし、この機会に映像遊びに取り組んでみましょう。手始めに画像を取り込むビデオスキャナーを作ってみます。とはいえ、あくまで自作のユニットを使ってということなので、そんなにポテンシャルは高くありません。それを頭に入れといてくださいね。

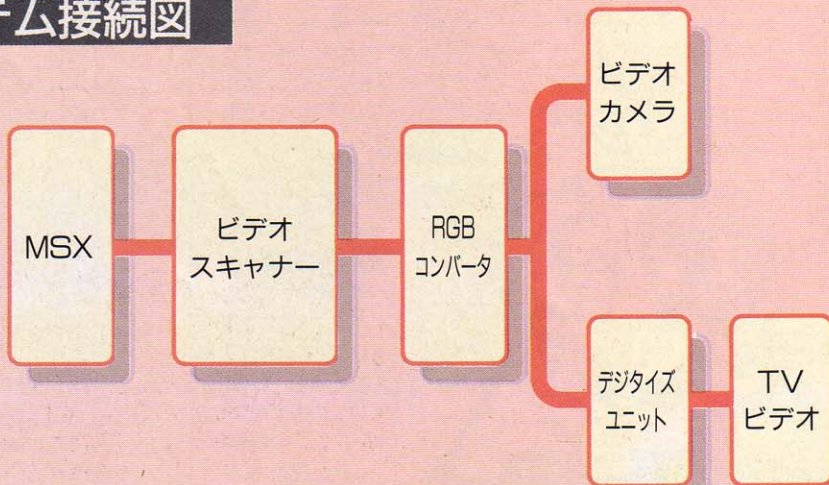
では今回制作するビデオスキャナーとはどういうものかをお話ししましょう。これはビデオデジタイザとも呼ばれ、テレビやビデオの画像をMSXに取り込もうというもの。もちろんビデオカメラからの映像でもかまいません。ただMSX側の処理時間が少しかかるということから、静止画を対象にしています。また、SCREEN8とSCREEN12で取り込めるので、MSX2でもそのまま使えます。ただMSX2とMSX2+では色数が違うので、このビデオスキャナーの性能をいかすには、MSX2+のほうがいいでしょう。やっぱり自然画モードが美しいもの。

それじゃシステム構成を説明しましょう。下のシステム接続図を見てください。MSXのとなりにあるのがビデオスキャナー。その横にあるのは、RGBコンバータといってビデオなどの映像信号をRGB信号に変換する装置。これは市販のものを使用するわけです。

そこからわかれて下のほうにあるのは、デジタイズユニットと呼ばれる動画を静止画にするもの。ここに入力されている映像信号は、ボタンを押した瞬間に固定されるので取り込みが可能になります。

あっ、言い忘れましたが、RGBコンバータは自作のものでもいいので、必ず用意してくださいよ。

システム接続図

⬇やったネ！　これが実際に取り込んだ画像だ。うまくできるとこうなるはず……。

回路図を見ながらガンバリましょう！

それじゃ、ちょいと難しい話になるけど、どういう仕組みで画像を取り込むかを説明しましょう。

先ほどビデオなどからの映像信号がRGBコンバータによってRGB信号に変換されることは書きました。その送られてきたRGB各色は、A/Dコンバータ（アナログ信号をデジタル信号に変換する装置）を通してMSXに取り込まれます。これを画面全体について行なえば、画像の取り込みは終了ということです。これだけなら一瞬で終わりそうに思えるけど、取り込んだ色の処理に時間がかかるので、数秒間必要になります。

ところで下の回路図は、MSXとのインターフェイス部分になります。左側がMSXのスロットにつながるところ。右側は今回のメインのユニットに50pinコネクタでつながっています。

回路図が得意な人もそうでない人も、興味があればチャレンジしてみてくださいね。

RGBコンバータだ！

先ほどもふれたけど、RGBコンバータはビデオカメラなどから送られてきた信号をRGB信号に変換するもの。このビデオスキャナーは、RGB信号しか取り込めないのでこれが必要です。

ここで使用しているRGBコンバータは、市販されているもので、基板一式だと13,000円。ケースや電源などがついた完成品が23,000円だ。詳しくは(株)キョーワインターナショナルまで。

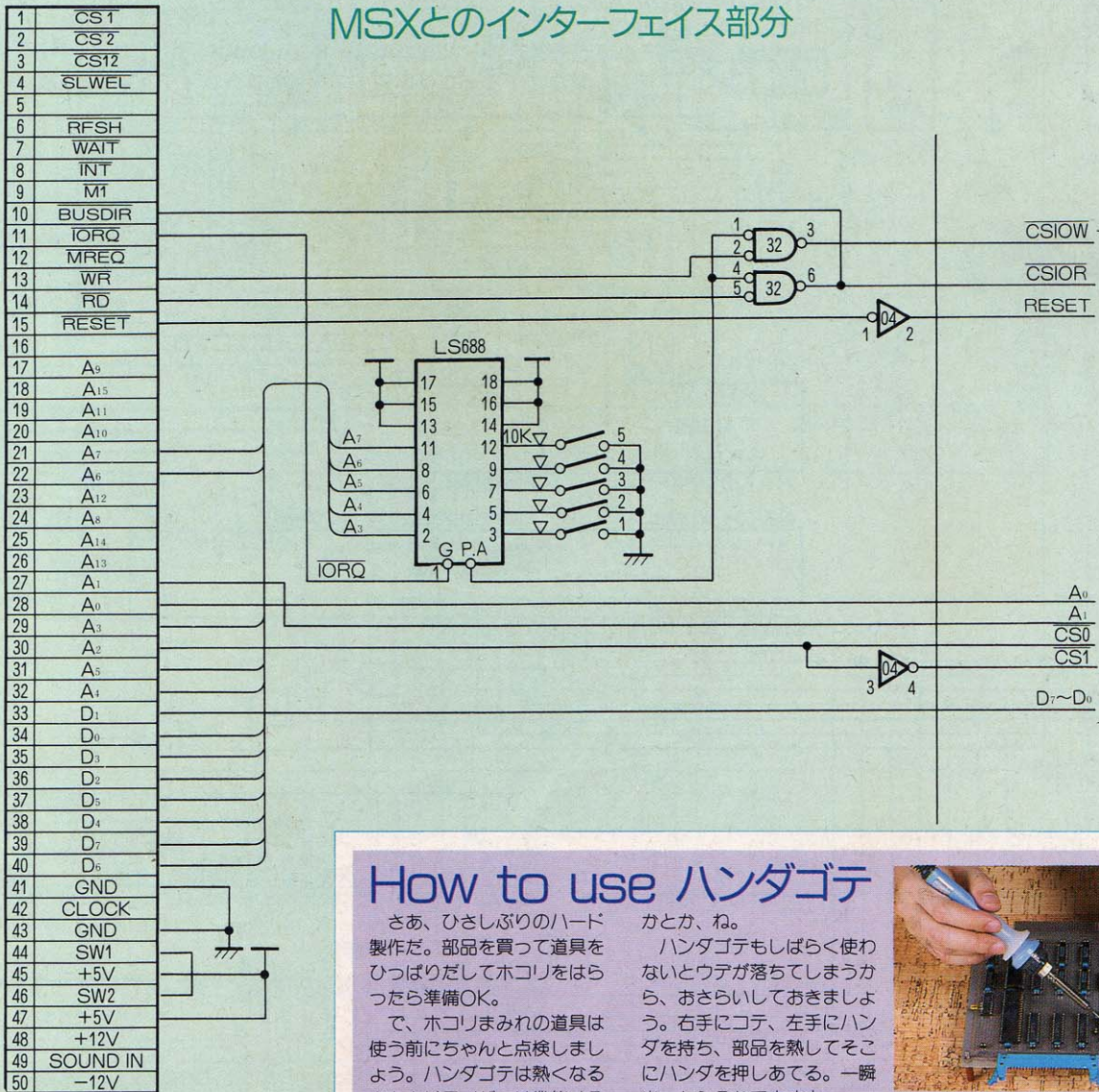
⬆KIC-0040。価格23,000円。問い合わせは(株)キョーワインターナショナル☎03・448・0832

MSXとのインターフェイス部分

ピン	信号
1	$\overline{CS1}$
2	$\overline{CS2}$
3	$\overline{CS12}$
4	$\overline{SLWEL}$
5	
6	$\overline{RFSH}$
7	$\overline{WAIT}$
8	$\overline{INT}$
9	$\overline{M1}$
10	BUSDIR
11	$\overline{IORQ}$
12	$\overline{MREQ}$
13	$\overline{WR}$
14	$\overline{RD}$
15	$\overline{RESET}$
16	
17	A_9
18	A_{15}
19	A_{11}
20	A_{10}
21	A_7
22	A_6
23	A_{12}
24	A_8
25	A_{14}
26	A_{13}
27	A_1
28	A_0
29	A_3
30	A_2
31	A_5
32	A_4
33	D_1
34	D_0
35	D_3
36	D_2
37	D_5
38	D_4
39	D_7
40	D_6
41	GND
42	CLOCK
43	GND
44	SW1
45	+5V
46	SW2
47	+5V
48	+12V
49	SOUND IN
50	−12V

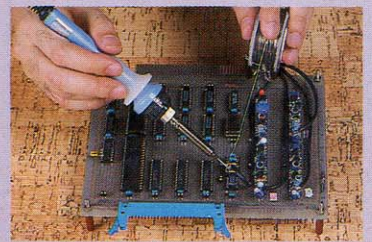
LS688　32　04　10K

$\overline{CSIOW}$　$\overline{CSIOR}$　RESET　A_0　A_1　$\overline{CS0}$　$\overline{CS1}$　D_7～D_0

❶ P.152～153に続く

How to use ハンダゴテ

さあ、ひさしぶりのハード製作だ。部品を買って道具をひっぱりだしてホコリをはらったら準備OK。

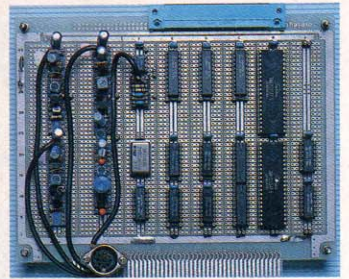
で、ホコリまみれの道具は使う前にちゃんと点検しましょう。ハンダゴテは熱くなるかとかドライバーは機能するかとか、ね。

ハンダゴテもしばらく使わないとウデが落ちてしまうから、おさらいしておきましょう。右手にコテ、左手にハンダを持ち、部品を熱してそこにハンダを押しあてる。一瞬光ったらそれで大丈夫。

⬆ホラ、こういう具合にやるとできるはず。

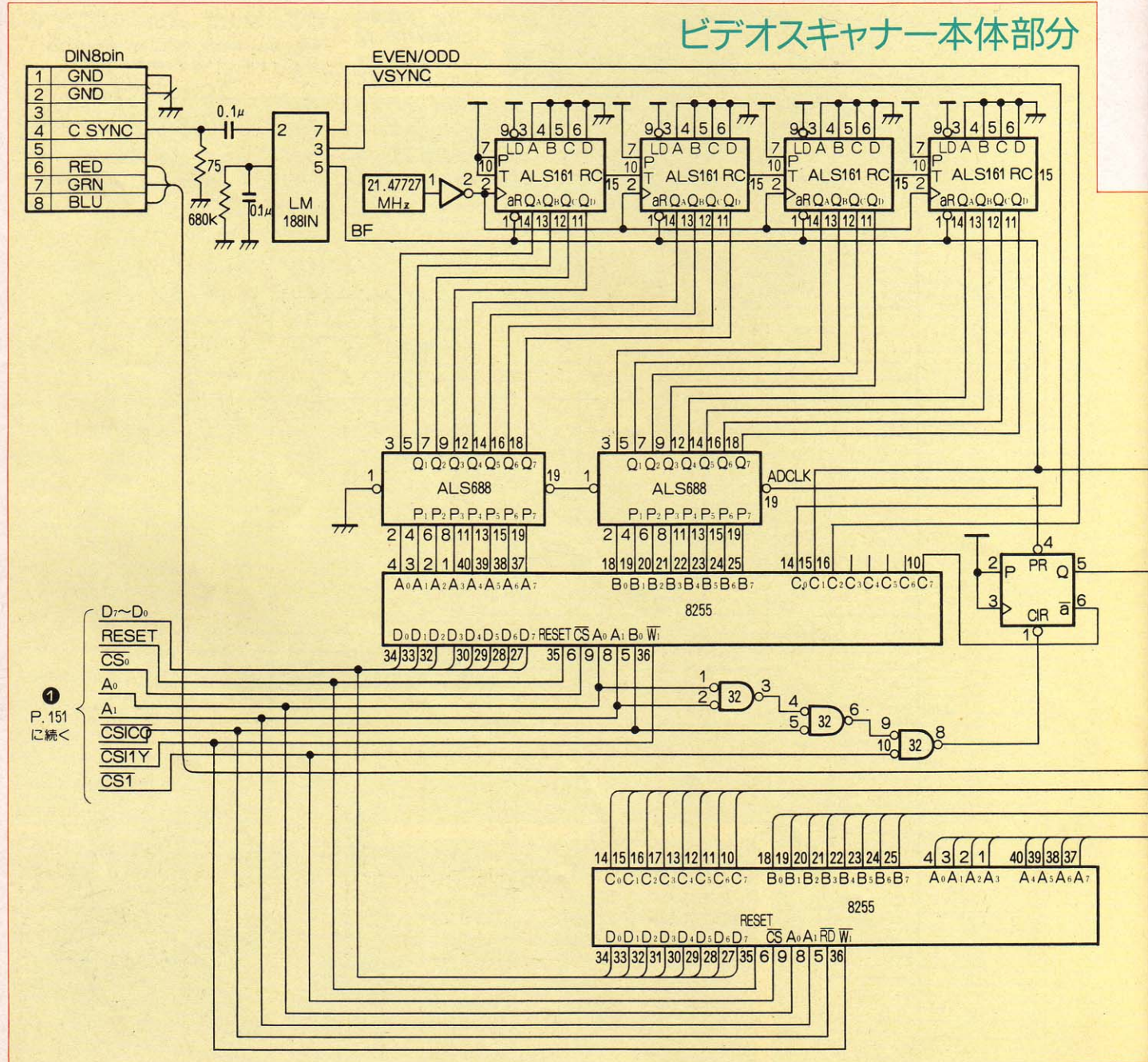
いよいよ本体部分の製作なのだ！

下の図は、今回のヤマともいうべき本体部分の回路図だ。ここはカウンターおよび、A/Dコンバータの部分です。

回路図を見てもらうとわかると思うけど、似たような回路が３つならんでいて、それぞれRGBに対応しています。下の方に３つならんでいるICがA/Dコンバータです。また、ごちゃごちゃICが接続されている部分が、指定したX座標の色を取り込む回路。なんだか話が難しくなったようだけど、BASICのPOINT関数をハードで実行していると思うとイメージがわくかも知れません(POINT関数は、指定した座標の色を返す)。

注意することは、図の中のＡ点において電圧が３Ｖになるように2KΩのボリュームを調整することと、RGB各信号のLowレベルが3V、Highレベルが5Vになるように、４つある5KΩのボリュームを調整する必要があります。この作業はオシロスコープを使ってやらないとけっこう難しいかもしれませんので準備してください。

⬆組み立てが終わった基板だ。こういう具合にうまくできればゆーことなしだ。

ビデオスキャナー本体部分

❶ P.151に続く

部品一覧

●IC		●抵抗	
8255	×2	75Ω	×4
MB40578	×3	100Ω	×3
ALS688	×2	680Ω	×1
ALS161	×4	820Ω	×3
LS688	×1	1KΩ	×4
LS74	×1	1.2KΩ	×3
LS32	×2	3KΩ	×1
LS04	×2	12KΩ	×3
LM1881N	×1	33KΩ	×3
μA78L05	×1	**●コンデンサ**	
●トランジスタ		0.33μF×1	0.1μF×5
2SA1015	×6	1μF×1	10μF×3
2SC1815	×6	**●ボリューム**	
2SA733	×1	2KΩ	×1
2SC945	×1	5KΩ	×4

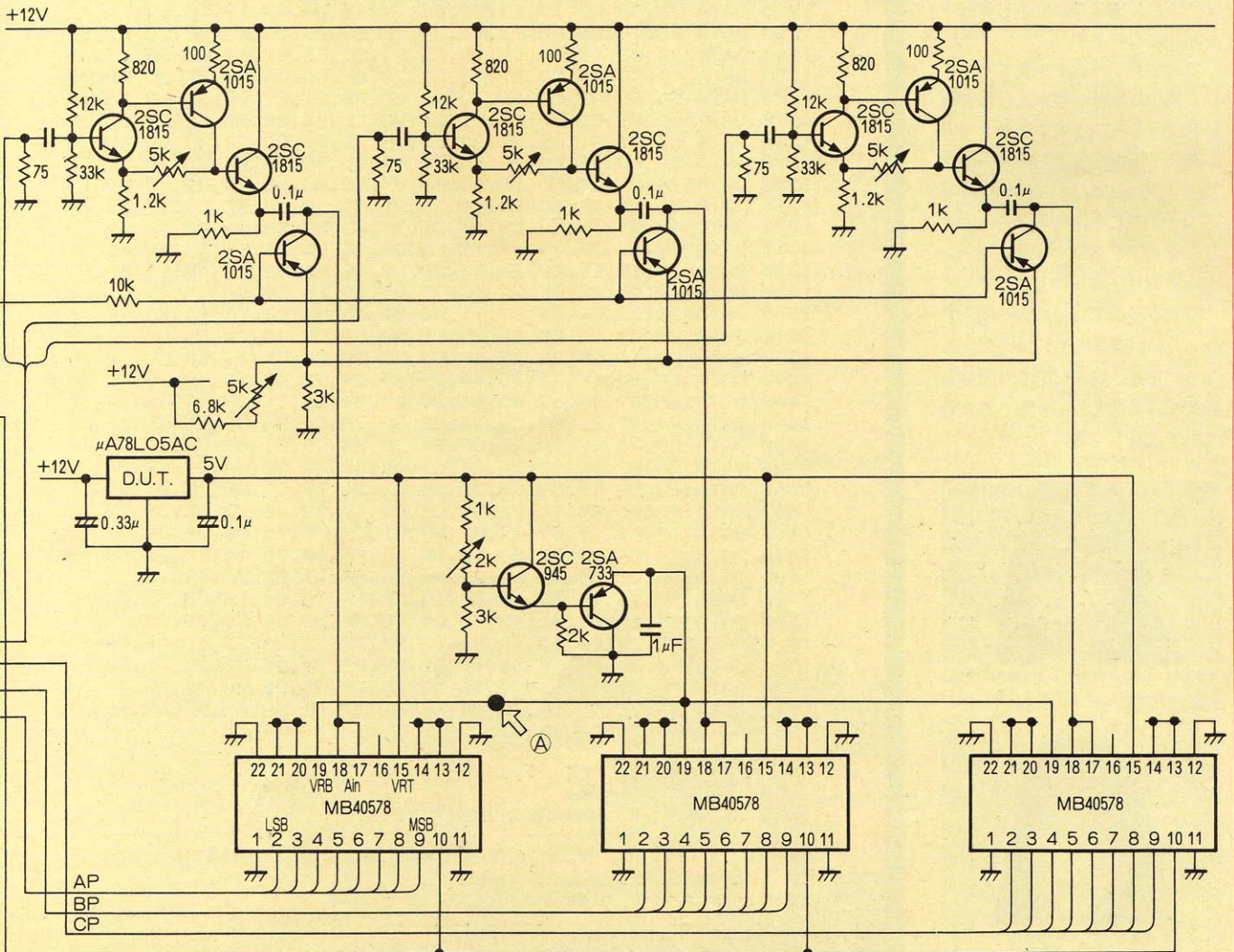
動画を取り込むならコレ

このビデオスキャナーは、静止画しか取り込めないのは、前にも書いたとおり。でもそうなると、ぜひ残しておきたいと思う映像などが、取り込めない！　ということがあるかもしれない。

そこで、動画を取り込むためにデジタイズユニットを使ってみよう。これがあればスイッチをポンと押すだけで、自分の思いとおりに映像が取り込めるぞ。

実際に使用したのは、ソニーのXV-D300というデジタルビデオアダプター。もちろんこれは通常のビデオ編集などに使える。150ページの接続図にあるように、ビデオやテレビの映像出力とRGBコンバータの間につなぐだけでいい。それだけで動画もOK。

この製品についての詳しいお問い合わせは、ソニー(株)まで。

⬆ソニーのXV-D300。価格39,800円。問い合わせはソニー(株)☎03・448・3311。

プログラムリスト

ここで、画像を取り込むためのプログラムの説明をします。マシン語を使用していますので、入力ミスがあるまま実行すると、暴走して大変危険です。RUNさせる前に打ち間違いがないか、セーブして、もう一度確認してください。

ではプログラム1を見てください。これをRUNさせるとディスクに〝DIGITIZE.BIN〟というマシン語のプログラムファイルが作られます。これが画像を取り込む実行ファイルになります。

次にプログラム2を見てください。実際に画像を取り込むときの一例です。RUNさせるとスクリーンモードを聞いてくるので、自然画モードのときはSCRREE 12、256色モードのときはSCREEN8を選んで、セーブするファイル名を入力すると取り込みがはじまります。

プログラム2はほんの一例ですから、いい画像だけをSAVEできるようにとか、好みに応じて改良を加えてみるのもいいかもしれませんね。工夫してみてください。

☗SCREEN12の自然画モードで取り込んだ画像。パチパチ、うまくできたね。

☗同じ画像をSCREEN8の256色モードで取り込んだ。自然画と比べてみて。

■プログラム1

```
1000 CLEAR 100,&HCC00
1010 AD=&HCC00
1020 READ A$:IF A$="*" THEN BSAVE"digitize.bin",&HCC00,AD
-1,&HCC00:END
1030 POKE AD,VAL("&h"+A$)
1040 AD=AD+1:GOTO 1020
1050 DATA F3,3E,89,D3,03,3E,9B,D3,07,3A,06,00,4F,0C,CD,B8
1060 DATA CC,3A,2D,00,FE,02,38,08,3A,FA,FF,E6,08,C2,F1,CC
1070 DATA E5,1E,00,21,50,00,CD,83,CC,CD,CA,CC,DB,02,A7,FA
1080 DATA 2C,CC,DB,05,E6,E0,57,DB,04,E6,E0,0F,0F,0F,B2,57
1090 DATA DB,06,E6,C0,07,07,B2,ED,79,0D,0D,3E,B0,ED,79,3E
1100 DATA AE,ED,79,0C,0C,06,D3,DB,02,A7,FA,57,CC,DB,05,E6
1110 DATA E0,57,DB,04,E6,E0,0F,0F,0F,B2,57,DB,06,E6,C0,07
1120 DATA 07,B2,ED,79,10,E1,0D,0D,23,23,23,23,1C,C2,26,CC
1130 DATA FB,E1,C9,3E,24,ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,AF,ED,59
1140 DATA ED,79,ED,79,3A,F6,FA,ED,79,3E,01,ED,79,AF,ED,79
1150 DATA 3E,D4,ED,79,AF,ED,79,ED,79,ED,79,0D,0D,3E,AC,ED
1160 DATA 79,3E,91,ED,79,0C,0C,C9,3E,02,CD,C3,CC,ED,78,1F
1170 DATA 38,FB,AF,ED,79,3E,8F,ED,79,C9,7D,D3,00,7C,D3,01
1180 DATA DB,02,0F,D2,D0,CC,DB,02,0F,DA,D6,CC,DB,04,06,1B
1190 DATA DB,02,A7,FA,E0,CC,DB,04,10,F6,DB,02,E6,04,20,E0
1200 DATA C9,E5,1E,00,21,50,00,0E,04,DD,21,2B,CF,D5,CD,CA
1210 DATA CC,E5,DD,E5,E1,06,D4,DB,02,A7,FA,07,CD,DB,06,77
1220 DATA 23,DB,05,77,23,DB,04,77,11,0A,00,19,10,E9,11,13
1230 DATA F6,19,E5,DD,E1,E1,23,23,23,23,0D,C2,FE,CC,D1,CD
1240 DATA 3C,CD,1C,1C,1C,1C,C2,F7,CC,FB,E1,C9,E5,D5,21,2B
1250 DATA CF,CD,F5,CD,D1,D5,21,23,CF,3A,06,00,4F,0C,CD,74
1260 DATA CD,ED,A3,00,ED,A3,00,ED,A3,21,37,CF,3E,D3,F5,C5
1270 DATA CD,F5,CD,EB,C1,F1,21,23,CF,06,04,ED,B3,EB,3D,20
1280 DATA ED,D1,E1,C9,3E,24,ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,AF,ED
1290 DATA 59,ED,79,ED,79,3A,F6,FA,ED,79,3E,04,ED,79,AF,ED
1300 DATA 79,3E,D4,ED,79,AF,ED,79,ED,A3,ED,79,3E,B0,ED,79
1310 DATA 0D,0D,3E,AC,ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,C9,7E,23,D9
1320 DATA 47,D9,7E,23,D9,4F,D9,7E,23,D9,58,16,00,69,62,29
1330 DATA 29,19,5F,19,19,E3,E5,59,16,00,68,62,29,29,19,5F
1340 DATA 19,19,EB,69,26,00,29,29,29,ED,52,ED,4B,29,CF,09
1350 DATA 22,29,CF,6F,26,00,29,29,29,ED,52,ED,4B,27,CF,09
1360 DATA 22,27,CF,D9,C9,11,00,00,ED,53,27,CF,ED,53,29,CF
1370 DATA CD,AD,CD,CD,AD,CD,CD,AD,CD,CD,AD,CD,EB,2A,27,CF
1380 DATA CD,11,CF,22,27,CF,F5,2A,29,CF,CD,11,CF,22,29,CF
1390 DATA 6F,87,9F,67,4D,44,29,29,29,29,A7,ED,42,29,F1,E5
1400 DATA 6F,87,9F,67,4D,44,29,09,29,29,C1,09,AF,95,4F,9F
1410 DATA 94,47,E1,09,CD,74,CE,3A,28,CF,B4,32,26,CF,E1,09
1420 DATA CD,74,CE,3A,27,CF,B4,32,25,CF,E1,09,CD,74,CE,3A
1430 DATA 2A,CF,B4,32,24,CF,E1,09,CD,74,CE,3A,29,CF,B4,32
1440 DATA 23,CF,EB,C9,CB,7C,28,03,26,00,C9,C5,7C,87,87,87
1450 DATA 4F,06,00,7D,21,99,CE,09,4E,23,46,23,BE,38,03,0C
1460 DATA 10,F9,79,87,87,87,67,C1,C9,FF,05,00,3A,74,AE,E8
1470 DATA FF,04,04,22,5C,96,D0,FF,FF,08,05,0A,44,7E,B8,F2
1480 DATA FF,0D,04,2C,66,A0,DA,FF,FF,11,05,14,4E,88,C2,FC
1490 DATA FF,16,04,36,70,AA,E4,FF,FF,1A,04,1E,58,92,CC,FF
1500 DATA FF,1E,05,06,40,7A,B4,EE,FF,23,04,28,62,9C,D6,FF
1510 DATA FF,27,05,10,4A,84,BE,F8,FF,2C,04,32,6C,A6,E0,FF
1520 DATA FF,30,04,1A,54,8E,C8,FF,FF,34,05,02,3C,76,B0,EA
1530 DATA FF,39,04,24,5E,98,D2,FF,FF,3D,04,0C,46,80,BA,F4
1540 DATA FF,7C,CB,15,CE,00,4F,E6,07,6F,79,0F,0F,0F,E6,07
1550 DATA 67,79,C9,*
```

■プログラム2

```
10 CLEAR100,&HCC00:BLOAD"DIGITIZE.BIN"
20 DEFUSR=&HCC00
30 INPUT "SELECT SCREEN MODE  1)SCREEN 8  2)SCREEN 12 ";I
40 IF I<>1 AND I<>2 THEN 30
50 SC=8-(I=2)*4:INPUT "FILE NAME ";NA$
60 SCREEN SC:A=USR(0):E$=RIGHT$(STR$(SC+100),2)
70 BSAVE NA$+".S"+E$,0,&HD3FF,S
```

MSX in the FUTURE

特集のまとめとして、未来の（といってもごくごく近い今後1年くらいの）MSXに期待することなどを書いてみよう。何度も書くように、やっと日本語処理機能が標準化されたことで、ゲーム以外の分野への応用が、本格的になってくるハズだ。

未来のMSXマシンは、こう進化を遂げる!?

MSX2+になって何が変わったのか

MSX2がMSX2＋に進化して、大きく変わったことは3つ。日本語処理が標準化されたこと、VDPが新しくなって横スクロールや自然画表示機能が加わったこと、そしてFM音源がオプション機能となったことだ。

この中で、ゲームを作るうえで便利になったのは、横スクロールとFM音源機能。ニューソフトのコーナーでも紹介している『レイドック2』や『F-1スピリット3Dスペシャル』のような、スムーズに横スクロールするゲームが、比較的容易に開発される環境が整ったわけだ。またFM音源に関しては、すでにFMPAC対応というかたちで多くのMSXやMSX2用ソフトでも利用されているね。

それでは自然画表示機能に関してはどうかというと、現時点では残念ながら実用性はあまりない状態。これは自然画のクオリティーが低いなどということではなくて、ユーザー自身が自然画を作ることができないから。この前のページで紹介したビデオスキャナーを使えば、とりあえず自然画を作り出すことはできるけど、ハードの知識がなければ自作することは不可能。だれもが簡単に使えるデジタイズユニットが発売されてこそ、自然画表示という素晴らしい機能が、はじめて評価されるといってもいいんじゃないかな。

ホームコンピュータとしての条件は

MSXがホームコンピュータというコンセプトで開発されるのなら、こうした周辺機器の充実がもっとも大切なこと。カートリッジスロットから拡張して使える、自然画取り込みのユニットや、ビデオ機器と接続してテロッパーや編集装置として使えるユニットの開発が待たれるわけだ。もちろん操作はボタンを押すだけ。面倒なコマンド操作が必要では、ホームコンピュータとはいえないからね。

また、ハンディーワープロの家庭での需要が増えていることを考えると、かつて松下電器が発売したワーコン（ワープロパソコンの愛称）のような製品が、また出てきてもいいんじゃないかな。実際のところ、専用ワープロと同等の機能を持った辞書ROMを内蔵した機種も発売されているので、もう一歩進んだ新しいモデルが出れば、MSXがより身近なものになるはずだ。極端なことをいってしまえば、各社が発売しているハンディワープロにMSX2+を内蔵する、なんてのでもいい。はがき印字も可能な24ピン（本当なら32ピンくらいは欲しいところだけど）のサーマルプリンタが付属していれば、年賀状を作ったりもできるしね。

そして、日本語処理に関係したことでは、ネットワークの端末機としてのMSX2+の利用がある。モデムカートリッジを用意するだけで、ホスト局へのアクセスや漢字の書き込みが行なえる手軽さは、ホームコンピュータならでは。主婦の間でも通信が話題になる時代に、マッチしているのだ。

ボクらはこんなMSX2+が欲しい!

MSXがMSX2になろうがMSX2＋になろうが、解決されていない問題がひとつ。それが家の中でしか使えないということ。AC100ボルトが供給され、モニターテレビがセットされた環境でしかMSXを使えないというのは、なんとも惜しいね。ここはハンディーワープロで培った技術を総動員して、ラップトップMSX2+を発売してほしいな。とりあえずはモノクロ表示の液晶ディスプレイでもいい。ゲームなんかできなくてもいいから、電源コードを引き回さないですむMSX2＋をぜひ1台！

また、MSX2＋の日本語処理機能を生かしたビジネスソフトにも、もっともっと期待をしてしまいたい。ワープロソフトを個人の好みで使い分けたり、MSX-DOS上のデータを違ったソフト間で共有したり。統一仕様のMSXだからできることを、どんどん現実のものとしていってほしいのだ。

Q&A ラップトップってな〜んだ

ラップというのは英語で膝のこと。だからラップトップとは膝の上だ。

たとえば電車の中でも、膝の上に乗せて使えちゃうのがラップトップパソコン。液晶画面に文字を表示し電池で動作する、機動性十分のマシンだ。最近のハンディーワープロと呼ばれるものも、このラップトップの仲間だね。

まだまだ膝の上に乗せるには重過ぎるものが多いけど、これからのパソコンのひとつの流れになっていくことは確実。小脇にかかえて、どこへでも持っていけるMSXが登場する日も、意外と近いかもしれない。

キミの知りたい情報にガブリ寄り!

ウハウハ😊ソフトハウス日記

第 1 回

ついに今月から始まったウハウハ😊ソフトハウス日記。編集部のメンバーが、ソフトハウスに出かけていっての直接取材だ。あくまで取材なので、その地方の名物を食べたり飲んだりするのが目的じゃない。とにかく年末年始のNEW SOFTの情報や来年の開発スケジュールなど、キミたちの知りたい情報を満載しているぞ。では、ウハウハ日記の始まりだ！

光　栄

シミュレーションの総本山

やってきました横浜は日吉。ご存じ『信長の野望・全国版』や『蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン』などシミュレーションの大ブームを巻き起こしている光栄があるところだ。

東横線で、渋谷から桜木町行きの急行に乗り込み約15分。途中、あの有名な田園調布あたりになると、さすがにでっかい家ばかりだ。だんだん東京から離れるにつれて、緑が豊かになってくる。空気が悪くてすぐにエアコンが故障する編集部とは大違いだ。

ところで日吉には、慶応大学の教養課程などがあり、学生が多くて若者の町っていう印象。イヤー、活気があっていいね、なんてオジンくさいことを思いながら、駅前の商店街をテクテクと歩いていって目的の場所、光栄に到着した。

ボクたちの相手をしてくれたのが、営業部の金丸さん。いつも電話で話をしているんだけど、こうして実際に会うのは初めて。声の感じよりずっと若いので、ちょっぴり驚いたな。

⬆ここが企画室だ。新製品の企画をたてたり、開発中のソフト評価を行なっている。みんな真剣そのものだ。

最初に聞いたのが、気になる年末年始の最新情報。何か出る予定ありますかー？

「光栄の10周年記念として、『信長の野望・戦国群雄伝』を冬に出す予定です。これは最初にPC88版を出して、MSX版はそれよりも少し遅れると思います」

フムフム、MSXマガジンも5周年だし、ここのところ周年づいているなぁ。そーか、信長の野望・戦国群雄伝というのが出るのか。またまた、シミュレーションファンには熱中、没頭の日々が約束されるわけだね。オット、忘れちゃいけないのが、『維新の嵐』。いつごろMSX版が出るんでしょう？

「いま、作業を進めているところです。来年の春ごろになりそうですね。あと、『トップ・マネジメント』というビジネス物のシミュレーションを企画しています。いつごろ出せるかはまだちょっと……」

へぇー、いいこと聞いちゃった。帰って報告しよーっと。

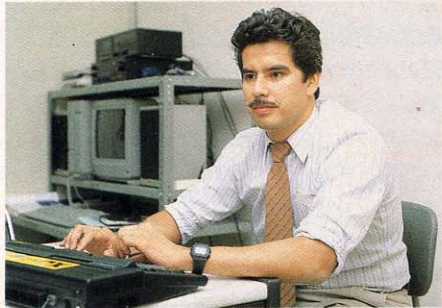
⬆本社ビルの外観。すごくキレイだ。

⬆営業部の金丸さん。ニコヤカに今後のスケジュールなどを話していただいた。

BPS

インターナショナルの風が吹く

BPSという名前、どこからついたかわかるかな？　これは、BULLET PROOF(防弾の)SOFTWAREの頭文字をとったもの。弾丸もはじき飛ばしてしまうソフトウエアといったところだろうか。

社長はオランダ生まれのロジャースさん。じょうずに日本語を使いこなして（ときどき意味不明のこともあったが)、テキパキと指示を与えていた。

社長のロジャースさん。慣れた手つきでテトリスをプレイして見せてくれた。ここは国際色豊かなところだ。

ここで、営業部の南都さん登場。ところで、『テトリス』なんですけど、少し説明していただけますか？

「このゲーム、実はソ連で生まれたものなんですよ。それが東ヨーロッパからイギリスに伝わり、アメリカを通って日本にやってきたんです。まあ、地球をグルリと一周してきたということになりますね。それだけ世界の多くの人々にプレイされてきたわけで、このゲームの持っているおもしろさが奥深いことになります。ぜひ一度プレイしてみてください」

そりゃー、もう編集部の中でも中毒になっている連中がたくさんいますよ。それでは、来年の新作ソフトのスケジュールを教えてください。

「えー、今はまだ何も言えないんです。別に秘密にしているわけじゃないんで、決定したら皆さんにご報告しますよ。でも今は本当にダメなんです」

営業部の南都さん。テレ屋さんです。

けっこう口が堅い南都さんなのだ。ネバッてみたんだけど、結局何も教えてくれなかった。残念。

じゃあ、ほかのことを聞こーっ。こんどMSX2+が出るんですけど、それに対応したものは何か考えているんですか？

「ウーン、これはもう少し様子を見てからにしようと思っています。ただ、MSX2+になって機能がアップしたので、たいへん興味を持ってることは確かですよ」

BIT²

今がとっても旬なのね

落ち着いたたたずまいを見せる街、千駄ヶ谷。コミカルなタッチのグラフィックとほのぼのした音楽が好評の『ファミクルパロディック』や『クインプル』を出しているソフトハウス、BIT²はそんな千駄ヶ谷にある。最近、底知れぬパワーが感じられるBIT²。いったい、どういった環境でソフトができるのか。期待に胸をふくらませて訪問したのであった。

我々を迎えてくれたのは、開発部長の辻谷さんだ。テーブルに向かい、フレッシュなグァバジュースを飲みながら話をうかがった。ちょうどそのころは、クインプルの調整段階だったので、ちょっと緊張した雰囲気だったが

「すみませーん。写真を撮らせていただきたいんですけど……」の声に照れながら集まるスタッフのみなさん。

(単にうちのスタッフが取材に慣れていなかったからかもしれない)、徐々に緊張感もほぐれ、和気あいあいとしたムードで話は進んだ。

今は、『秘録首斬り館～逐電屋藤兵衛～』というアドベンチャーゲームの進行がメインだそうだ。今までのBIT²のカラーとは違う、シリアスなものになりそうだ。これは年末発売の予定で着々と進んでいるぞ！　あとは『シンセサウルス』のデータ集なんていうのも考えているらしい。音楽好きのキミは、要チェックだね。

ひととおり取材も終わり、開発室の写真を撮らせてもらったのだが、スタッフのみなさんにカメラを向けたところ、「あっ、お化粧しなきゃ」とか「髪の毛乱れてない？」なんて声がちらほら。楽しいゲームはこういうところからできるんだなぁ、と痛感しながらも、今後のBIT²に目が離せないのでした。

静かな印象の辻谷さん。しかし、話をする目には子供のような輝きがあります。

黙々と仕事をする開発スタッフ。あっ、あのグラフィックツール、使いやすそう。

ソフトスタジオWING

怨霊戦記に挑む超能力スタッフ!

ソフトスタジオWINGといえば、『白と黒の伝説』や『波動の標的』などで有名なソフトハウスだ。取材前にソフトスタジオWINGは社長さんをはじめ、開発スタッフ全員が超能力者なのだと吹き込まれて、もし、目の前でスプーンを曲げられちゃったら、どーしようなどと考えながらソフトスタジオWINGのある大分県へ向かった。

「白と黒の伝説も超能力のシラトリが主人公ですし、今度の『怨霊戦記』ではコンピュータを使い怨霊たちと戦います。でも、うちとしては、『日曜日に宇宙人が……』のような明かるい作品もあるんですよ」と社長の竹田さんは、にこやかに我々を迎えてくれた。

⬆左から、糸永さん、武田さん(社長の息子さんだ)、宗野さん、そして社長さん。パッケージのイラストを持って並んでパチリ!

⬆ズラリと並んだシンセサイザー機材。ゲームのBGMはここで作られるのだ。

⬆我々をにこやかに迎えてくれた、ソフトスタジオWINGの武田社長です。

怨霊戦記は、10月発売の予定だったが、あれも入れたい、これも入れたいと、話がどんどんふくらんで、開発が遅れ、12月発売になった。うーん、発売日が待ちどおしいね。

もうひとつ、特ダネ。来年には白と黒の伝説の百鬼編、輪廻転生編、飛鳥編の3本まとめてディスク版で発売する計画があるらしい。たんなる総集編というだけでなく、グラフィックなどは、すべて書き下ろしになるとのこと。こちらも期待できそうだね。

独特のゲーム作りで我々ユーザーを楽しませてくれるソフトスタジオWING。自分たちのイメージをコンピュータの中にプログラミングしてしまう開発スタッフの人たちは、やはり超能力者に思えてしまうのでした。

システムソフト

天神にそびえる10階建て自社ビル

福岡は東京と並ぶ情報都市だ。そんな福岡の中心地、天神にでーんと10階建ての自社ビルを構えるシステムソフトにおじゃまして最新情報を聞き出したぞ。

我々のぶしつけな質問に快く答えてくれたのが、直接、ソフトの開発に携わっている技術課の福田さん。「こんなこと言っちゃっていいかどうかわかんないけど、今、MSX2用の『マスターオブモンスター』を作っているんですよ」と、いきなり爆弾発言。「わー、ぜひ、見せてください」と強引に開発ルームへ乗り込んでしまったのだ。

⬆現在、開発中のマスターオブモンスターを説明してくれた福田係長なのだ。

⬆システムソフトのクレオパトラこと広報の咲山さん。お世話になりました。

マスターオブモンスターは『スーパー大戦略』とRPGを足してファンタジーで割ったような作品。これだけじゃ、なんだかわかんないと思うので、もうちょっと説明すると、基本的には、スーパー大戦略などで、おなじみのヘックス(6角形のマス目)のマップで構成されている。しかし、戦うのはモンスターたちだ。キミはモンスターたちを集め、敵と戦うわけだ。

スーパー大戦略の場合、都市を占領することが目的だけど、マスターオブモンスターは相手のボスを倒すことが目的になる。また、スーパー大戦略の生産は、マスターオブモンスターでは、モンスターの召喚ということになる。

⬆見よ、この威風堂々と天神にそびえる自社ビルを。システムソフトここにあり。

モンスターには、火を吐くヤツや動きのはやいヤツとかいろいろいるわけ。それぞれのモンスターは戦闘すると、だんだんと成長していく。

うーん、はやくゲームをしたくてウズウズしてきた。年内発売ということだから、もうすぐだね。

リバーヒルソフト
徹底的な取材でち密な作品づくり

⬆リバーヒルにこの人ありといわれる企画部長の鈴木さん。とても素敵な人です。

➡グラフィックと音楽を担当している企画部の宮崎さん。

システムソフトから歩いて10分とかからない場所にリバーヒルソフトがあった。リバーヒルソフトは『マンハッタンレクイエム』や『殺意の接吻』などで、いつも良質のアドベンチャーゲームを提供しているソフトハウス。今回は、年内に発売が予定されている『琥珀色の遺言』について聞いてみた。

「1920年代を舞台にしてマンレクとは違ったミステリーアドベンチャーを作りたいと思いました」と語るのは企画部長の鈴木さん。琥珀色の遺言を作るにあたっては、まず、徹底的な取材をしたという。

まるで映画を作るように、シナリオからロケ地を選び、時代考証にもとづいた小道具を用意する……。我々を魅了するアドベンチャーゲームの秘密がわかったような気がしたのだ。

これまでもリバーヒルソフトの作品は同じタイトルの作品でも機種ごとにそれぞれの機能を生かしたオープニングになっていた。今度の琥珀色の遺言では、なんと、MSX2に加えて、MSX2＋専用のオープニングデモが入るらしい。どんなオープニングになるか、いまから楽しみだね。

J•B•ハロルドのファンの人もご安心を。今後はJ•B•シリーズと藤堂龍ノ介のシリーズを交互に出していくとのことだぞ。

⬆琥珀色の遺言の舞台になる西洋館の資料とじっさいに探し集めた証拠品や小道具の数々。

⬆塵ひとつない、整然とした開発ルームでMSX2の琥珀色の遺言が動いていた。

テクノソフト
佐世保にテクノ旋風が吹き荒れる

我々、取材班は3Dタイプのシューティングゲーム、『フィードバック』が好調なテクノソフトのある佐世保を訪れた。

⬆取材中、なにかとお世話になりましたテクノソフト企画開発部の新井さん。

ところで、キミはもう、フィードバックに登場するボスキャラ、田中パンチを見たかな？　しっかりと、フィードバックにMSXマガジンの田中パンチが登場しているのだ。

「あはは、やはり、気がつきましたか、まいったなぁ」と、企画開発部の新井さん。「そりゃ、気がつきますよ。編集部でもバカウケでした」と、なごやかな会話が続いた。

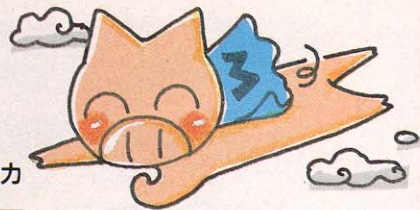
「ま、フィードバックを出したばかりでなんですが、年末の予定は？」との問いに、新井さんは、こともなげに「ええ、『新九玉伝』を年末に予定しています」という答えがかえってきた。「おおっ」。我々、取材班は色めきたったのだ。

前作の『九玉伝』で〝ちんねん〟と〝そんねん〟によって封印された九玉が何者かによって破られてしまった。封印を元に戻すには九つの玉を捜し出さなければならない。そして、いまひとりの若者が立ち上がった。というストーリーで始まる、新九玉伝。アクションあり、謎ありのRPGだ。

くわしくは、次号のNEW SOFTのコーナーで紹介できると思う。待っててね。

⬆極秘潜入。これがテクノソフトの開発ルームだ。みなさん真剣にディスプレイに向かっていました。

⬆ちょっと、お仕事の手を休めてもらって、会社の前で記念撮影。どうも、ありがとうございました。

ウーくんのソフト屋さん#5

PLAY MSX MSX2 RAM32K以上

イラスト&コミック―桜沢エリカ
プログラム――――杉谷　成一

ウーくんのサンタさんチェイス!

Merry X'mas

サンタさんは大忙し!!

風が冷たい季節になりました。冬はすぐそこです。そして待ちどおしいのはクリスマス、ですね！　枕元にクツ下をぶらさげて、ドキドキしながら眠る。次の朝、起きたらプレゼントがクツ下の中に……。そんな経験、ありますか？　トナカイのソリに乗ったサンタクロースがプレゼントを持って空を走る。ロマンチックに夜は更けるのです。そんなサンタさんになって、プレゼントを子供が待つ家に配るゲームです。もちろんウーくんやミンミンちゃんも登場します。

プログラムの使い方

このプログラムはマシン語を使用していませんが、念のため一度セーブしてからRUNしてください。

RUNするとしばらくたってから画面が表示され、音楽が鳴ったらゲームが始まります。サンタさんをうまく操作して、ウーくんやミンミンちゃんに見つからないように、プレゼントを配ってください。

サンタさんを煙突の下（ドアの前）に立たせ、そこでスペースキーを押せば、プレゼントを煙突の中に投げ込みます。ただし、家の明かりが消えていないとだめです。ウーくんやミンミンちゃんに3回見つかってしまうか、朝の6時になるとゲームオーバーです。また、10軒にプレゼントを配ると、ファンファーレが鳴ってハッピーエンドとなります。スペースキーで再度ゲームができます。

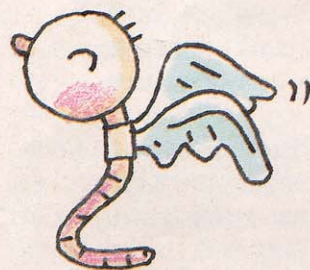
それではがんばってください。

サンタさんチェイス!

```
1000 '/*---- ｳｰｸﾝ ﾉ ｻﾝﾀｻﾝ ｦ ﾐﾂｹ ﾀｲ ｹﾞｰﾑ ------*/
1010 SCREEN 1,2,0:KEY OFF:WIDTH 32:COLOR 15,1,1
1020 CLEAR 400:DEFINT A-Z:DIM A(3,2),X(3),Y(3)
1030 GOSUB 2200
1040 '/*-------------- MAIN ------------------*/
1050 GOSUB 1210:TH=0:TM=0:PR=0:MI=0:X(0)=0:X(1)=1:X(2)=0:X(3)=-1:Y
(0)=-1:Y(1)=0:Y(2)=1:Y(3)=0
1060 PLAY "T200S0M8000L8O5ECEGECEGECEGO6C4","T200S0L8O3CCCCO2FFFFG
GABO3C4"
1070 X=0:Y=11:UX=28:UY=7:MX=28:MY=14:F=0:G=0:GOSUB 2180
1080 GOSUB 1310
1090 S=STICK(0):T=STRIG(0)
1100 IF X MOD 7=0 THEN Y=Y+(S=5)*(Y<21)-(S=1)*(Y>0)
1110 IF Y MOD 7=0 THEN X=X+(S=3)*(X<28)-(S=7)*(X>0)
1120 PUT SPRITE 0,(X*8+8,Y*8-1),8,0
1130 PUT SPRITE 1,(X*8+8,Y*8-1),15,1
1140 IF F=0 AND T=-1 THEN GOSUB 1400
1150 GOSUB 1480:GOSUB 1660:IF G=1 THEN 1070
1160 IF F<>0 THEN GOSUB 1440
1170 IF MI=3 OR TH=6 THEN GOSUB 1750:GOTO 1200
1180 IF PR=10 THEN GOSUB 1950:GOTO 1200
1190 GOTO 1080
1200 IF STRIG(0) THEN 1050 ELSE 1200
1210 '/*-------- ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ ｼｮｷｾｯﾃｲ -----------*/
1220 GOSUB 2180
1230 T$=" "+STRING$(30,"む"):R$=STRING$(5,CHR$(29))+CHR$(31)
1240 H$=" ﾁﾂﾉﾊ"+R$+"ﾃﾄﾀﾋﾌ"+R$+"ﾅﾀﾀﾀﾆ"+R$+"ﾑちちﾙﾒ"+R$+"ﾑﾐﾐﾚﾒ"
1250 C$="るののﾙれ"+R$+"るりりﾚれ"
1260 CLS:FOR I=0 TO 23:PRINT T$:NEXT I
1270 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 2:A(I,J)=0
1280 LOCATE 3+I*7,2+J*7:PRINT H$:NEXT J:NEXT I
1290 LOCATE 0,23:PRINT "       Time          Miss         ";
1300 RETURN
1310 '/*-------------- ｼﾞｶﾝ & ｲｴ -------------*/
1320 LOCATE 12,23:PRINT CHR$(48+TH);":";CHR$(48+TM/10);CHR$(48+TM
MOD 10);
1330 TM=TM+1:IF TM=60 THEN TH=TH+1:TM=0
1340 IF TH=5 AND TM>=30 AND TM MOD 5=0 THEN PLAY "T120S0M8000O5A8"
1350 IF TM MOD 4<>0 THEN RETURN
1360 SX=RND(1)*4:SY=RND(1)*3
1370 IF A(SX,SY)=-1 THEN SX=(SX+1) MOD 4:SY=(SY+1) MOD 3:GOTO 1370
1380 LOCATE 4+SX*7,5+SY*7:A(SX,SY)=-(A(SX,SY)=0)
1390 IF A(SX,SY)=0 THEN PRINT "ちち"; ELSE PRINT "のの";:RETURN
1400 '/*-------------- ﾌﾟﾚｾﾞﾝﾄ ﾉ ｼｮﾘ ---------*/
1410 IF (X-5) MOD 7<>0 OR Y MOD 7<>0 OR Y<7 THEN RETURN
1420 SX=(X-5)/7:SY=Y/7-1:IF A(SX,SY)<>1 THEN RETURN
1430 F=7:PX=X*8+8:PY=Y*8-63:TX=SX:TY=SY
1440 PUT SPRITE 6,(PX,PY+F*8),10,7:F=F-1:IF F>0 THEN RETURN
1450 PUT SPRITE 6,,0
1460 PR=PR+1:A(TX,TY)=-1:LOCATE 3+TX*7,5+TY*7:PRINT C$;
1470 PLAY "T180S0M6000O5E8C4.":RETURN
1480 '/*----------- ｳｰｸﾝ & ﾐﾝﾐﾝﾁｬﾝ ﾉ ｲﾄﾞｳ ----*/
1490 IF UX MOD 7<>0 OR UY MOD 7<>0 THEN 1540
1500 UD=RND(1)*4
1510 SX=UX+X(UD):SY=UY+Y(UD)
1520 IF SX>28 OR SX<0 THEN UD=(UD+2) MOD 4:GOTO 1510
1530 IF SY>21 OR SY<0 THEN UD=(UD+2) MOD 4:GOTO 1510
1540 UX=UX+X(UD):UY=UY+Y(UD)
1550 PUT SPRITE 2,(UX*8+8,UY*8-1),1,2
1560 PUT SPRITE 4,(UX*8+8,UY*8-1),11,3
```

●このプログラムのリストは、１行66文字で掲載しています。

⬆ポーンとプレゼントを煙突の中に！

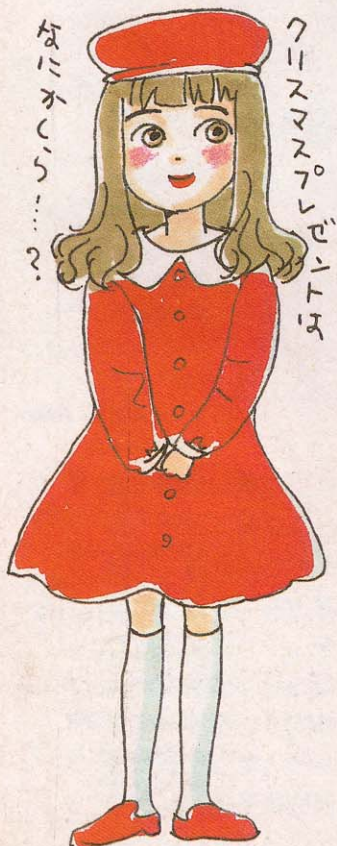
⬆見つかった！　サンタさんは大変です。

各行の説明

1000〜1030	初期設定
1040〜1200	メインルーチン
1210〜1300	画面設定ルーチン
1310〜1330	時間判定ルーチン
1340〜1390	家の処理ルーチン
1400〜1470	プレゼントの処理と判定ルーチン
1480〜1650	ウーくんたちの移動処理ルーチン
1660〜1740	サンタさんが見つかったかどうかの判定と処理のルーチン
1750〜1940	ゲームオーバー表示
1950〜2150	パーフェクトのときの表示ルーチン
2160〜2170	時間待ちルーチン
2180〜2190	スプライト消去
2200〜2280	キャラクターとスプライトの設定
2290〜2450	スプライトデータ
2460〜2580	キャラクターデータ

プログラム解説

サンタさんやウーくんなどのキャラクターは、それぞれスプライトを2枚ずつ使っているため、みんなが横一列にならんでしまうとちらつくことがありますが、ゲーム自体には影響しません。

1170行のMI＝3をMI＝4などに変えると、見つかっていい回数が変わるようになります。また、1620行のMOD2の2を違う数字にすると、ミンミンちゃんの移動する速さが変わります。ゲームが難しいよ、と思う人はやってみてはどうでしょうか。逆に簡単すぎるぜ、と思うなら、1660行からの判定ルーチンを改造してみるといいでしょう。プログラミングに自信のある人はやってみてください。

ジョイスティックで遊びたいときは、1090行と1200行にあるカッコの中を1にしてください。それでは、打ち込みミスのないように。

```
1570 IF MX MOD 7<>0 OR MY MOD 7<>0 THEN 1620
1580 MD=RND(1)*4
1590 SX=MX+X(MD):SY=MY+Y(MD)
1600 IF SX>28 OR SX<0 THEN MD=(MD+1) MOD 4:GOTO 1590
1610 IF SY>21 OR SY<0 THEN MD=(MD+1) MOD 4:GOTO 1590
1620 IF TM MOD 2=0 THEN MX=MX+X(MD):MY=MY+Y(MD)
1630 PUT SPRITE 3,(MX*8+8,MY*8-1),1,4
1640 PUT SPRITE 5,(MX*8+8,MY*8-1),13,5
1650 RETURN
1660 '/*------- ﾊﾝﾃｲ ﾄ ﾐﾂｶｯﾀﾄｷ ﾉ ｼｮﾘ -----------*/
1670 IF X=UX AND UX MOD 7=0 THEN SX=UX:SY=UY:GOTO 1700
1680 IF Y=UY AND UY MOD 7=0 THEN SX=UX:SY=UY:GOTO 1700
1690 IF MX MOD 7=0 AND MY MOD 7=0 AND (X=MX OR Y=MY) THEN SX=MX:SY
=MY:ELSE RETURN
1700 IF SY>1 THEN SY=SY-2 ELSE SY=SY+2
1710 PUT SPRITE 6,(SX*8+8,SY*8-1),15,6
1720 PUT SPRITE 7,(SX*8+8+1,SY*8-1+1),1,6
1730 MI=MI+1:G=1:LOCATE 24,23:PRINT STRING$(MI,"x");
1740 PLAY "T180V15O2C16.R32C4.":WW=900:GOSUB 2160:RETURN
1750 '/*---------------- ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ -------------*/
1760 GOSUB 2180:LOCATE 0,23
1770 FOR I=0 TO 23:WW=20:GOSUB 2160:PRINT T$:NEXT I
1780 FOR I=-2 TO 4:SX=192:SY=I*8-1:WW=80:GOSUB 2160
1790 PUT SPRITE 0,(SX,SY),1,2:PUT SPRITE 1,(SX,SY),11,3
1800 NEXT I
1810 LOCATE 8,4:PRINT "GAME OVER .."
1820 FOR I=-2 TO 8:SX=64:SY=I*8-1:WW=150:GOSUB 2160
1830 PUT SPRITE 2,(SX,SY),1,4:PUT SPRITE 3,(SX,SY),13,5
1840 NEXT I
1850 LOCATE 13,8:PRINT "YOUR SCORE .."
1860 SC=PR*100+(5-TH)*30+(60-TM)/2:SC=INT(SC/10)*10
1870 LOCATE 18,9:PRINT RIGHT$("     "+STR$(SC),5);"Pts"
1880 FOR I=24 TO 17 STEP -1
1890 SX=120:SY=I*8-1:WW=100:GOSUB 2160
1900 PUT SPRITE 4,(SX,SY),8,0:PUT SPRITE 5,(SX,SY),15,1
1910 NEXT I
1920 LOCATE 10,15:PRINT "TRY AGAIN !!"
1930 PLAY "T120L2S0M2000O4DCC1","T120L2S0O3BAG1","T120L2S0O3GFE1"
1940 RETURN
1950 '/*----------------- ﾊﾟｰﾌｪｸﾄ -------------*/
1960 GOSUB 2180:LOCATE 0,23
1970 FOR I=0 TO 23:WW=20:GOSUB 2160:PRINT T$:NEXT I
1980 LOCATE 11,10:PRINT "PERFECT !!"
1990 LOCATE 11,11:PRINT "YOUR SCORE"
2000 SC=1200+(3-MI)*200+(5-TH)*60+(60-TM):SC=INT(SC/10)*10
2010 LOCATE 11,12:PRINT " ";RIGHT$("  "+STR$(SC),5);"Pts "
2020 A$="O5CEGECEGECEGECEGEO5CGBGDGBGDGBGDGBGO5EAO6CO5AEA"
2030 A$=A$+"O6CO5AEAO6CO5AEAO6CO5AO5CFAFCFAFCFAFCFAFO5CG"
2040 A$=A$+"O6CO5GCGO6CO5GCGO6CO5GCGO6CO5G"
2050 PLAY "T180V14L1","T180S0M8000L4","T180V14L16"
2060 PLAY "O3CO2BAFO3C","O4E2DEF2EFG2FGABO5CDE1",A$
2070 LOCATE 11,10:PRINT "GAME  OVER"
2080 FOR I=0 TO 60:SX=120:SY=191-I*2
2090 X=64*COS(I*3.14/30):Y=64*SIN(I*3.14/30)
2100 PUT SPRITE 0,(SX,SY),8,0:PUT SPRITE 1,(SX,SY),15,1
2110 PUT SPRITE 2,(120+X,88+Y),1,2
2120 PUT SPRITE 4,(120+X,88+Y),11,3
2130 PUT SPRITE 3,(120-X,88-Y),1,4
2140 PUT SPRITE 5,(120-X,88-Y),13,5
2150 NEXT I:RETURN
```

```
2160 '/*------------ WAIT LOOP ---------------*/
2170 FOR W=1 TO WW:NEXT W:RETURN
2180 '/*-------------- ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｦ ｹｽ ------------*/
2190 FOR I=0 TO 7:PUT SPRITE I,,0:NEXT I:RETURN
2200 '/*------ ｷｬﾗｸﾀ & ｽﾌﾟﾗｲﾄ ｼｮｷｾｯﾃｲ ---------*/
2210 FOR I=256 TO 1024:D=VPEEK(I):VPOKE I,D OR D/2:NEXT I
2220 FOR I=0 TO 255:READ D$:VPOKE &H3800+I,VAL("&H"+D$):NEXT I
2230 A=&H600:FOR I=0 TO 7
2240 FOR J=0 TO 7:VPOKE A,&HFF:A=A+1:NEXT J
2250 READ N:FOR J=0 TO 8*N-1:READ D$:VPOKE A,VAL("&H"+D$):A=A+1:NE
XT J
2260 FOR J=0 TO 8*(7-N)-1:VPOKE A,&H0:A=A+1:NEXT J:NEXT I
2270 FOR I=0 TO 7:READ D$:VPOKE &H2018+I,VAL("&H"+D$):NEXT I
2280 RETURN
2290 '/*--------------- ｽﾌﾟﾗｲﾄ DATA -----------*/
2300 DATA 03,07,00,02,01,00,0E,17,2E,0F,6F,00,06,00,0E,00
2310 DATA E0,80,00,80,00,00,E0,D0,E8,E0,EC,00,C0,00,E0,00
2320 DATA 00,00,07,05,02,03,01,00,01,60,00,0F,00,06,00,00
2330 DATA 10,00,C0,40,80,80,00,00,00,0C,00,E0,00,C0,00,00
2340 DATA 04,0A,11,14,1A,13,15,0D,1B,20,78,08,08,0B,0C,08
2350 DATA 40,A0,10,50,B0,90,50,60,B0,08,3C,20,22,A2,7C,20
2360 DATA 00,04,0E,0B,05,0C,0A,02,04,1F,07,07,07,04,00,00
2370 DATA 00,40,E0,A0,40,60,A0,80,40,F0,C0,C0,C0,40,00,00
2380 DATA 0A,0A,0E,11,24,EA,20,11,0E,0A,1E,12,1E,0B,0A,07
2390 DATA 00,00,00,00,80,80,80,00,00,00,00,08,14,F4,4C,F8
2400 DATA 00,00,00,0E,1B,15,1F,0E,00,04,00,0C,00,04,05,00
2410 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,08,08,B0,00
2420 DATA 88,D4,A4,82,01,74,14,3E,54,24,01,57,91,51,91,52
2430 DATA 20,50,4F,82,04,03,F2,09,0A,30,08,9F,08,17,10,17
2440 DATA 00,00,01,03,05,0F,15,3F,22,22,3F,22,22,3F,00,00
2450 DATA 00,00,F0,6E,BE,7A,DA,EE,2A,3A,EC,28,30,E0,00,00
2460 '/*-------------- ｷｬﾗｸﾀｰ DATA -------------*/
2470 DATA 6,00,01,01,03,07,0F,0F,1F,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FE
2480 DATA   00,00,00,00,01,03,03,07,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF
2490 DATA   0F,0F,1F,3F,3F,7F,FF,FF,F8,F8,F8,F8,F8,FC,FE,FF
2500 DATA 4,3C,3D,3D,20,37,37,20,3D,F8,D8,D8,08,78,78,08,D8
2510 DATA   3D,A0,F7,F7,E0,FD,FD,FC,D8,08,78,78,08,D8,D8,08
2520 DATA 2,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
2530 DATA 2,FF,81,BD,BD,BD,BD,BD,9D,9D,BD,BD,BD,BD,BD,81,FF
2540 DATA 1,FF,81,81,81,81,81,81,FF
2550 DATA 1,FF,81,81,81,81,81,81,FF
2560 DATA 1,11,00,44,00,11,00,44,00
2570 DATA 2,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0
2580 DATA 81,31,71,41,FA,E1,74,A1
```

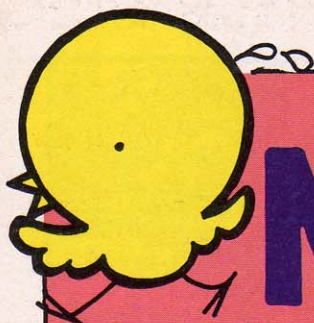
変数リスト

変数	内容
A(n,m)	家の様子の格納用
C$	家の黄色い壁の絵
F	プレゼントを配るためのフラグ
G	見つかったかどうかを判定するためのフラグ
H$	家全体の絵が入っている
I, J	ループ用
MD	ミンミンちゃんの進む方向が入っている
MI	ミスした回数
MX, MY	ミンミンちゃんの位置
PR	配ったプレゼントの数
PX, PY	配ったプレゼントの位置
T$	道の絵が入っている
TH, TM	時間（時、分）
TX, TY	プレゼントを配る家の位置
UD	ウーくんの進む方向
UX, UY	ウーくんの位置
X, Y	サンタさんの位置

お★知★ら★せ

このコーナーではキミからのアイデアを募集しています。こんなプログラムがあったらいいなあ、と思ったら、そのアイデアをはがきに書いて送ってください。採用者にはMマガ特製グッズをプレゼントします。どしどし応募してね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーMSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

たまには外へ出てみよう。さすれば新しいものも見えるはず。なんてな。そんなカッコイイもんじゃーありませぬが、今月は山積みの仕事も顧みず、大出張を敢行。熊本にネタを求めて逃避行でねーや、取材をしてきましたんですわ。

第7回 立派に使われております、MSXのMIDI

ナイルのたまもの!

エジプトはナイルのたまもの、なんてことを、よくウチのバーヤから子守り唄がわりに聞いたものですよ、小さいころは。うそですけどね。えー、田中パンチです。

以前にも書きましたが、このコーナーあてに、たくさんのデモテープやプログラムディスクが送られてきております。ありがたいですよ。どれもこれも。

そんなデモテープの山からのたまものは、熊本の馬刺しでした。あーこりゃこりゃ、ちがうちがう。熊本のとある、カメラ店の長男さんとの出会いでした。

Mピヨ初の海を越えた、取材。MSXのMIDIシステムをお仕事などにバリバリ使用中の浅川浩二さんを訪ねて、現役のMSXシステムの働き具合をのぞいてみることにしたのでしたっ!

⬆妙に写真慣れしとるな、このオヤジ。

そもそものキッカケは、浅川さんから送っていただいたテープと、妙になれなれしい文面の手紙。要約すると、こうでした。「わ、シ、す」。おー、ちょっと約しすぎましたね。

「私はMSXのMIDIシステムを使用して曲作りをしております。ライブとかCMの仕事とか。自主製作のカセットテープを作って、発売もしております……」

⬆Brain Weather Projectの面々。左から、倉重武生さん、矢野伸吾さん、そして首領の浅川浩二さん。

その作曲に際しては、ほとんどMSXを使用しているとか。ほー。ネタだネタだ。

というわけで、熊本に飛んで、浅川さん率いる〝Brain Weather Project(脳天気)〟なる団体はいかなる変態……あいややー失礼、奇妙な集団なのか!? 探ってみることにいたします。

思い起こせば、ヤマハのMSXのMIDI関連商品が生産されなくなって、もう3年以上になるんですねえ。確か、それくらいです。しかしですねえ、私の家にもフルシステムがあるように、まだ各種シンセ群の中央に鎮座し、シーケンサーとして活躍している。さらにはそれでビジネスにもなっている、というのは、うれしいやら、こっぱずかしいやら(!?)で、わやです。

片道2万9千何がしかの航空運賃を全日空に支払って、1時間半の旅。窓の下を流れる雲海を見ていると、城達也のジェットストリームを思い出しましたが、うん○もしたくなったりして、さらにはジェットストリームは日本航空だったなと思う間もなく、熊本空港へ着きましたとさ。めでたし。

熊本の市街より車で約30分。浅川浩二さんの自宅兼スタジオに到着いたしました。実は到着する以前に、いろいろとひともんちゃくあったんですけれども、それは、スペースの関係ではしょります。

浅川浩二さん。27歳、浅川カメラ店のご長男だ。Brain Weather Project、つまりは日本語で脳天気という名のプロジェクトチームを1984年4月に結成。ライブを始めとして、CGイラストの製作、テレビ番組の企画制作、ライブのプロモーション、CMミュージックの製作など、さまざまな企画に着手。その各プロジェクトに応じて構成メンバーを変えるという、臨機応変、変幻自在な頭脳集団と、カッコよく説明すれば、こんなもんですよね、ね、浅川さん。

旧友に会った感じね

とか言っちゃうと、なんとなく寂しい気もするが、ヤマハのFM音源シンセサイザーユニットSFG05が、センターに置いてあるMSX2にブッささっております。そして、ミュージックコンポーザのカートリッジも。これで、MIDIを介して音源をコントロールしているわけです。

その周辺には、DX7、S-50、αJUNOⅡ、MT-32、S-900、CZ-1、足元には、おーなつかしのコルグの名機MS-20。思わず型番で攻めてしまいました。しかし、半分ぐらいの機材はコンセントが入ってませんけど――いいですよね、そんな細かいことは。

「いやあ、どーもどーも、浅川です。はっはっは。じゃあさっそくオリジナルの曲、いってみましょうか。これを、こうするんだな、これが。ほれ」

と、すると、とてもポップな、ポップな、なんて死語みたいなものだけど、オリジナルミュージックが流れてきました。

「今は、曲を作りためてるんですよ。1曲をある程度作って、それで1ヵ月くらいほったらかしちゃう。そうして、また、作り出す。そんなパターンが多いです」

曲、とてもいいのであります。先にも触れましたが、浅川さんは〝BRAIN WEATHER〟、〝BOOT-STRAPER〟、〝NO MATTER WHEN…〟など、カセットテープを製作し発売しております。また、〝有機生命体〟というプロジェクトを組んで、ライブハウスをまわったこともあります。

CMミュージックでは、九州地方で放映中の「NCカード」、「パチンコDAIDO」のBGMが彼の手によるものです。見た人も、大勢いるかな？　いるでしょう。

「今でも、MSXがメインシーケンサーです」と、キッパリ。慣れたマシンが1番ということですね。

あと、田中パンチ来熊ということで、仲間も集まってくれました。

Brain Weather Projectの機材の山。これだけあれば、何でもできそうですね、いやほんと。

めがねをかけているのが矢野伸吾さん。浅川さんとは高校以来のクサレ縁だそうです。矢野さんの家にも、すごい機材がバカバカ揃っていて、やはりメインシーケンサーはMSXということです。

あともうひとり、写真に登場しているのは若い、倉重武生さん。

音楽雑誌〝Techii〟をよーく読んでいるヒトなら彼を知ってるかもね。DX7とS-550とMSXを使っての、打ち込み野郎です。ただ持ってるユニットが、ヤマハのSFG-01。カセット版なのだー。やや悲しい。

正面のモニターはMSX用。コンポーザが動いてますよ。

みなさんそれぞれ、デモテープやデモパターン作りに、躍動的な毎日ですと。おふた方は、浅川さんのプロジェクトのブレーン＆遊び相手っていうところかな。

お酒も入って、話が盛り上がってきたところで、ポンポン出てくる共通の話題は、一様に、「何かおもしろいことやりたいですねえ」だ。

この、今回の記事の意図には、MSX MIDIの現役活躍の場をご紹介という情報伝達の立場はもちろんですが、きっかけを作り、さらに発展していく――MSXでMIDIの可能性は？　そこまでいかなくとも、現在作りためている曲やデータを集めた形のテープやディスクを作ってバラまいてみるとか、MSXを通じての音楽のお付き合いを拡張していきたい。以前にもポロポロポロッとこぼしたように、寄せられた楽曲を1本のテープにまとめて、営利目的ではなく製作して、希望する人々に配る。

この私たちの考え方に、浅川さん一派は同意していただけました。

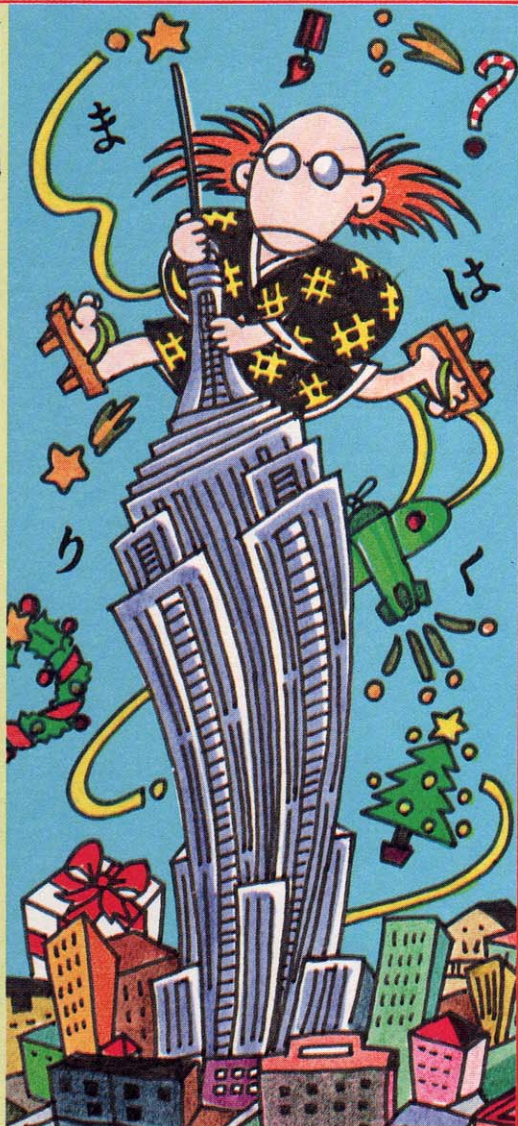
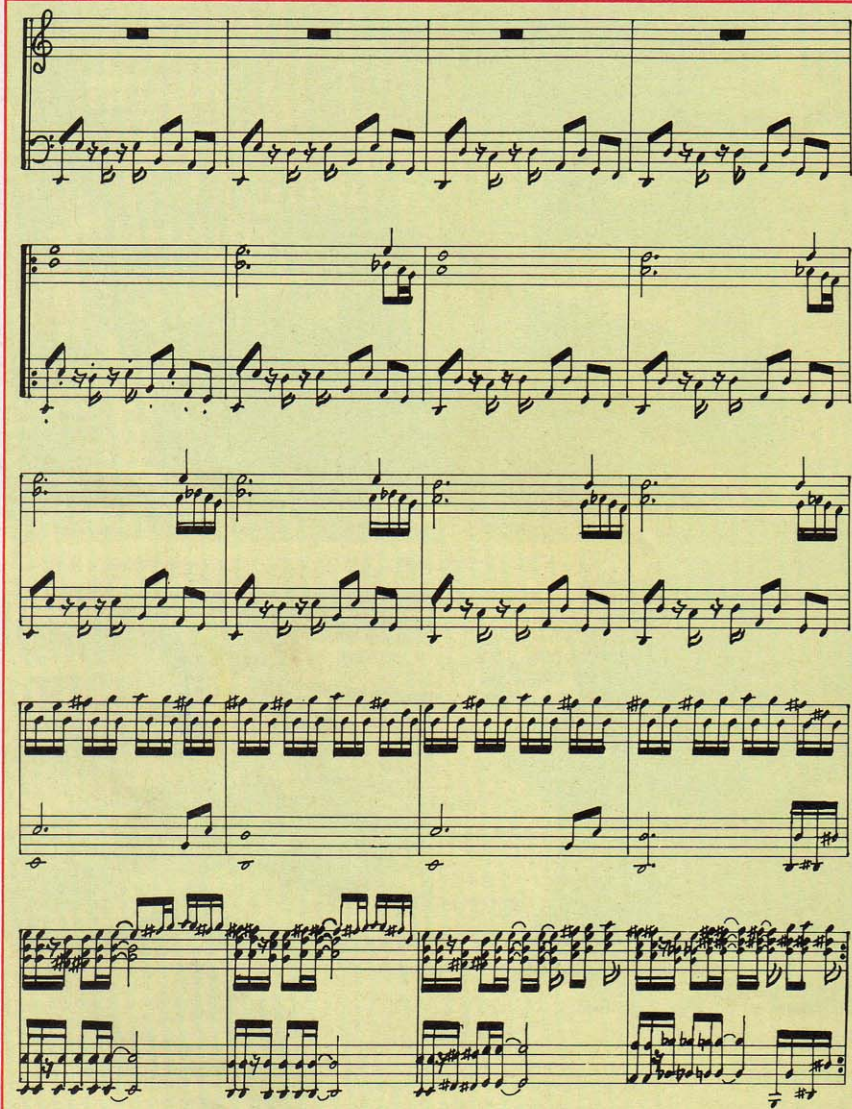
だから、オレもこんなことをやっているどー、というMSX音楽戦士(キャー、しぶい！)のみなさんは、さらに、おたよりをいただきたいと。

おーっとっと、話がいきなり大暴投しましたが、浅川さんには、なんと手料理までごちそうになりまして、人の心に触れた、そんな気分でごさんした。浅川さん、ならびにその一味、あ、ゴホン、仲間のみなさん、さらにさらにのご活躍を願ってやまない、Mピヨ一同でございます。活動の基盤が東京近辺におよびましたおりは、どうぞお声をおかけください。

以上、Mピヨ熊本大出張の顛末、取材の結果でありました。

熊本に行った証拠写真。これが阿蘇山の火口付近だ。

ややフュージョン

休符がポッポポッと入ってくると、やはりフュージョンという感じですよね。映像のイメージでいえば、勇ましく敵と戦う序盤のシューティングゲーム？

今月の譜面だよー

と、いきなり内容は一変して、今月の課題曲です。今月は、いつも曲作りをお願いしているPOPOさんに、「フュージョンぽいのよろしく」とリクエストしたのです。

フュージョンぽいっていうのは、はたして何なんだったんだろう？ 自分の口から言っといて、自分であとはすこし悩みました。いや、悩むほどではありませんけどね。カシオペアっぽく、スクエアっぽく、浪花エクスプレスっぽくするとフュージョンっぽくなるのかしらん？ やっぱ、リズムとコードの展開、カッティングなんだろーなーとひとりでブツブツ考えていたら、曲ができてきました。

さて、フュージョンっぽかったでしょうか。

今回はリズムがプログラムに入っておりません。右ページのリストを入力して実行してみて、なんかもの足りねーなー、という雰囲気ならば、リズム――つまりバスドラムとスネアを自分なりにアレンジして、入れてみましょう。なに？ どうやってつぎ足したらいいかわかんない？ うーん、ここはBASIC講座じゃないから、そういう質問までは受けつけらんないなー。文字列のREADのところの読み出し数を増やして、データを入れてやりゃいいんじゃないでしょうか。過去のMピヨを参考にして、自力でガンバレ。

この曲、ゲームのBGMにけっこう使えそうですねぇ。

POPOさんのお言葉

POPOさん、なんか肋骨にひびが入っちゃったそうで、大丈夫かなあとかいって電話しても、なかなかつかまりません。ケガしてんのに、どこをほっつき歩いとるのだ。しょーがねーなー。

て、今回は直接のコメントはなし。田中パンチがピンチヒッターで、コメントを少々。

後半部分、32分音符がわさわさ出てきますが、その部分のキレのよさが、聞かせどころだと思います。コードカッティング。パソコンでピコピコの場合でももちろんですが、実際にバンドで演奏という場合にでも、キーボードのバッキングのカッティング、ギターの正確でキレのよいコードカッティングが、そのバンドの基本的なノリを決定するんだと思いますよ。

機材が安くなったね

今回、取材させていただいた、浅川さんとその仲間のみなさんとお話していて出てきた話題。みんな一斉にフンフンとうなずいたことがあったんですが、なにかというと、楽器が安くなったなあ、ということ。安くなったとはいえ、別に1,980円というわけではないのだけれど、ここ2～3年で、価格と技術は大反比例。

20万円も出しゃあ、トッププロと同じ機材が手に入る時代。シンセなんかそうだもんね。サンプラーにしても、S-900とか、個人で持ってる人多いし。音の質としては、プロに肉迫という感じ。

あとは、エフェクターのかけ方とセンス。センスは一朝一夕にはどうにもならないけれども、エフェクターの使い方は、コツをつかめば、プロっぽい音を再現することが可能だよね。あそうそう、いくつか質問が来ておりましたね。

「エフェクターを揃えたいんですけども、何を買えばいいでしょう？」シンセ、キーボード関係の人なら、まずデジタルリバーブですね、やはり。そしてコーラス。その後にデジタルディレイ。これだけあれば、はっきりいって十分です。余裕があれば、グラフィックイコライザーとかもいいでしょうけど、イコライザーは慣れてないとイタズラに音を悪くしていくだけのことが多いし——。

ゲームのBGMなんかも、MSX→コーラス→デジタルリバーブ→ステレオというふうにつないで、ぜひとも聞いていただきたい。すげえ！　びっくりこいて屁こいて、のような音になります。あ、そうそう、リバーブはほんのすこしかける、というのがコツね。リバーブをカットしてみて、「あーかかってたのか」というぐらいが、ちょうどいいみたいです。

あれえ、誌面が尽きた。続きは来月号でね。

どんどんおたよりを!!

そうですねー、今は、エフェクターの時代ですねーとか、ネタを引っぱったりしたりして。

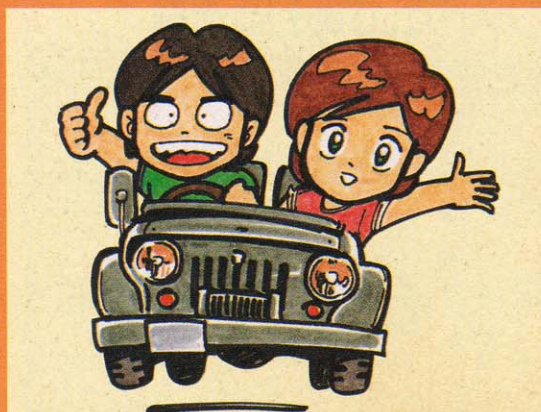
おたより、お待ちしております。ご質問も大歓迎です。自作の曲、データも、どんどんどーぞ。全部目を通し、耳も通し、鼻も通しております。

ちなみに、今月号のこのMマガの特集に、パロディウスの曲のデータがプログラムとして掲載されています。MSX-MUSIC対応です、そちらも。このページと合わせて、お楽しみくださいませね。

ほんじゃまー、今月はこんなとこだな。さーじゃあ、家帰って、打ち込みの続きしよっと。

リストだ、さあ打とーね

```
10 SCREEN 0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@6,@6,@6,@12,@12)
40 SL=7:DIM S$(5,SL)
50 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO SL
60 READ S$(I,J):NEXT J,I
70 K$=""
80 PLAY #2,S$(0,0),S$(1,0),S$(2,0),S$(3,0),S$(4,
0)
90 IF K$<>"" THEN 120
100 K$="MSX"
110 PLAY #2,S$(0,1),S$(1,1),S$(2,1),S$(3,1),S$(4
,1)
120 FOR I=2 TO SL
130 PLAY #2,S$(0,I),S$(1,I),S$(2,I),S$(3,I),S$(4
,I)
140 NEXT:GOTO 80
150
160 DATA T150V13O6L16
170 DATA R1R1R1R1
180 DATA E1E2.E4D1D2.D4
190 DATA E1E2.E4D2.D4D2.D4
200 DATA E<B>E<B>F+<B>G<B>A<B>G<B>F+<B>G<B>F+<B>
E<B>F+<B>G<B>A<B>G<B>F+<B>D<B>
210 DATA E<B>E<B>F+<B>G<B>A<B>G<B>F+<B>G<B>F+<B>
E<B>F+<B>G<B>A<B>G<B>F+<B>D+<B>
220 DATA EER16DD8EE8.F+GAGF+GF+F+R16EE8F+F+8.F+G
Agf+d
230 DATA EER16DD8EE8E8F+8G8AF+F+R16EE8F+F+8F+8G8
A8g
260 DATA T150V11O5L16
270 DATA R1R1R1R1
280 DATA B1B2.B-8AGA1A2.A-8GF
290 DATA B2.AB-AGB2.AB-AGA2.GA-GFA2.GA-GF
300 DATA R1R1
310 DATA r1r1
320 DATA BBR16AA8BB&B2>DDR16CC8DD&D2
330 DATA <BBR16AA8BB8B8>C8E8ECCR16<b-B-8>D+D+8D+
8D+8D+
360 DATA T150V11O4L16
370 DATA R1R1R1R1
380 DATA R1R1R1R1
390 DATA R1R1R1R1
400 DATA R1R1
410 DATA R1R1
420 DATA GGR16F+F+8GG&G2AAR16GG8AA&A2
430 DATA GGR16F+F+8GG8G8A8B8>C<AAR16GG8BB8B8B8B8
B
460 DATA T150V13O3L8
470 DATA E>ER16D16R16E16<B>E<AGE>ER16D16R16E16<B
>E<AGD>DR16C16R16D16<A>D<GFD>DR16C16R16D16<A>D<G
F
480 DATA E>ER16D16R16E16<B>E<AGE>ER16D16R16E16<B
>E<AGD>DR16C16R16D16<A>D<GFD>DR16C16R16D16<A>D<G
F
490 DATA E>ER16D16R16E16<B>E<AGE>ER16D16R16E16<B
>E<AGD>DR16C16R16D16<A>D<GFD>DR16C16R16D16<A>D<G
F
500 DATA E1D1
510 DATA E1D2.D16>D16<D+16>D+16
520 DATA <E16E16R16E16EE16E16&E2D16D16R16D16DD16
D16&D2
530 DATA E16E1(R16F+16F+G16G16&G2A16A16R16B-16B-
B16B16&B4<B16>B16D+16>D+16
560 DATA T150V13O4L8
570 DATA R1R1R1R1
580 DATA R1R1R1R1
590 DATA R1R1R1R1
600 DATA E2.<B>ED1
610 DATA E2.<B>ED2.R4
620 DATA E16E16R16E16EE16E16&E2D16D16R16D16DD16D
16&D2
630 DATA E16E16R16F+16F+G16G16&G2A16A16R16B-16B-
B16B16&B4R4
```

ガスコン金矢と千倉真理の**おもしろネットワーク**

NET WORK

MSX2で自分のネットワークを開局できるホストプログラム『網元さん』。その網元さんを使ったネットが全国各地に続々と誕生している。今回は先月号の草の根ネットめぐりでもお伝えした、日本最南端の地、沖縄で誕生したOCEAN NETの取材を敢行(観光じゃないよ)したのだ。

日本最南端のシスオペさんが一堂に集結!

めんそーれ沖縄

全国に『網元さん』のホストプログラムを使ったネットワークが続々と誕生している。MSX編集部に届いた、網元さんネットワークのいちばん乗りは沖縄のOCEAN NETだった。仕事に燃える私、ガスコン金矢としては、沖縄そばを……いや、OCEAN NETの取材のため、編集部の冷たい視線をよそに沖縄へ飛んだのだった。

沖縄の那覇空港を降り立った私を待っていたのは、OCEAN NETのシスオペ、マッチャンこと上松さんと奥さんのYANちゃんだった。

マッチャンとは、今回の取材の申し込みや、打ち合わせなどで、ネット上では何度も話したことがあるけど、じっさいに顔を合わせるのはもちろん初めて。お互い初対面なのに、初対面という感じがしない。もう10年来の旧友に再会したような気分。

さっそく、空港からマッチャンの愛車、マイルーラ号でホテルに送ってもらう。マイルーラというのは、知っている人は知っているだろうけど、避妊具の名前。車の後部には、でかでかとマイルーラと書かれたシールが貼られているのだ。じつは、マッチャンはこのマイルーラの販売元の薬品会社に勤めるバリバリの営業マンなのだ。

⬆OCEAN NETのシスオペさんと奥さんがわざわざ空港まで出迎えに来てくれたのだ。

ホテルのチェックインを大急ぎで済まし、沖縄のシスオペさんたちが一堂に集まる飲み会に直行する。約束の時間より、30分ぐらい遅れてしまったけど、着いてみたら、ひとりしか来てない。マッチャンいわく「今日は沖縄タイムじゃないって念を押したのに……」。沖縄の時間はおおらかに過ぎていくらしい。そーこーしているうちにひとり来て、ふたり来て、ネットワーク談義に盛り上がる。沖縄のネットワーク人口は、まだまだ多いとは言えない。でも、それだけに沖縄でネットを運営している各シスオペさんたちの結束は堅い。しかも、みなさん、とてもユニークな人ばかりだ。

沖縄第1日めの夜はオリオンビール(沖縄では有名なビール)と泡盛(沖縄の地酒)で仕事のことなど、すっかり忘れてしまい、楽しく過ぎていくのであった。やっぱり、沖縄に来てよかったなぁ。

⬆飲み会に参加してくれたシスオペの面々。左からロンドハウスBBSの名城さん、BBSてだこの久高さん、NCS-NETの澤砥さん、YANちゃん、マッチャン、NHKの石嶺さん。このあと、BIO-NETの高嶺さん、NTTのNAOさん、ヤンバルクイナさんも参加してくれました。

網元さん1号
OCEAN NET

翌日、網元さんでOCEAN NETを運営しているマッチャンのお宅におじゃました。

沖縄には10局ほど、ネットワークがあるけど、MSXをホストマシンにしたネットは、OCEAN NETだけだ。シスオペのマッチャンこと上松さんに、網元さんを使ったネットを開局するまでのいきさつを聞いてみた。

「MSXマガジンの記事を読みましてね。それまで、アスキーネットや地元のネットにはアクセスしていたんですが、網元さんを使えば、自分でもホストが開局できるということで、すぐに飛びつきましたね。網元さんは基本部分がBASICで書かれているので、自分の好みに合わせてプログラムを改造していく楽しみもあると思ったわけですよ。それで、さっそくネットの知り合いの人に試験的に運営を始めたから、アクセスしてくれとメールを書いたんです。それがそもそものまちがいでしたね」

やはり、他のネットに入るだけなのと、自分でネットを開局するのは、ぜんぜんちがうことだとマッチャンは言う。OCEAN NETを開局した当初はアクセスした人が操作方法を解らずに、ずっと画面が止まったままになってしまい、「おーい、どうなってんだぁ、助けてくれ一」と書き残し、プツンと回線が切れてしまったこともあったらしい。

⬆ホストマシンはソニーのHB-F900。それにMSX-Writeと網元さんという組み合わせだ。

⬆シスオペのマッチャンこと上松秀彦さんと、美佐江さん。人もうらやむ幸せカップル。

OCEAN NET in OKINAWA

所在地……………沖縄県那覇市
シスオペ……………上松秀彦
回線番号………☎0988-54-5931
通信速度…………300/1200bps
運営時間…………22:00〜1:00
※ネットの運営時間を厳守すること。ゲスト用IDはOCEANだ。

マッチャンの眠れぬ夜が続いたのはそれからだ。網元さんのコントロールキーを併用した操作方法(たとえば、CTRLキーとCのキーを同時に押すと、メニューに戻る)は解りにくいと考え、すべて数字で選択する方式に改造する。また、かんたんなヘルプメッセージをいつも表示するようにした。

「会員の〝こーしてくれ!〟という要望も多いですしね。多くの人に来てもらえるようなネットにするのは大変ですよ。夜、眠ろうとすると、ネットのことが気になって眠れなくなってしまうんです」とマッチャンは屈託なく笑う。

とうぜん、マッチャンひとりの力では、どうにもならないこともある。そんなとき、地元、沖縄でネットを運営している他のシスオペさんに相談したところ、みなさんがとても親身になって相談に乗ってくれた。それ以後、沖縄のシスオペさんたちの集まりにも顔を出すようになり、知り合いになれたそうだ。

「自分でネットを開局してから、たくさんの人と知り合いになれましたね。ほんとみなさん親切で気のいい人たちばかりです。きっと、自分でネットを開局しなかったら、こーいったつき合いはできなかったでしょうね」

OCEAN NETで〝YANちゃんの喫茶室〟のシグオペを務める美人の奥さんと、気のいい仲間たちに囲まれ、マッチャンがとても輝いて見えたのは、けっして、沖縄の太陽のせいばかりではないだろう……。なんちゃってね。

ぜひ、みんなもいちどOCEAN NETにアクセスしてみてほしい。

咳ばらいは飲み会の合図!?

飲み会に参加してくれた石嶺さんはシスオペさんではないけど、熱心なネットワーカーだ。石嶺さんはNHKに勤めるアナウンサー。もし、ニュースの途中が石嶺さんが咳ばらいをしたら、〝今日は飲み会〟という合い図だ。

アルク出版

地球語で話しましょう! CAT LINE!

"ENGLISH JOURNAL"や"タイムマラソン"、その他留学関係を含む国際コミュニケーションの本で、飛ぶ鳥をも落とす勢いの出版社"アルク"が、ついにパソコンネットを始めました。注目してほしいのだ。

英語というものに関心をもった者なら、一度はたたく"アルク"の門……。私、千倉も、その例にもれず、数かぎりなく月刊誌や本を買いまくったものです。杉並区にある、あこがれの出版社"アルク"を訪ねてきました。

「これまで、英語をやる人と機械をやる人は別だったんですけど、海外とのパソコン通信などが発達してきた今、そうも言ってられなくなったんですよね」

⬆英語の手紙の文例を、主に留学関係を中心に紹介してくれています。

と、いうのは同じくアルクの月刊誌"CAT"の編集長、原智子さん。ねこが好きなので"CAT Line"ではありません。Cross And Talkの頭文字で"CAT"なわけ。

国内にいる外国人も含めて、地球語なら何でもオーケーという、キャパシティーの大きさ。

「といっても現実は、外国語は英語ですけどね」。確かに……でも、何語でもアクセスできるっていうのは将来的に夢が広がる。

"今週のTIME & TIME SCOPE"では世界情勢もキャッチ。

日本語教師になりたい!

日本語教師に興味をもっている人、実際に教壇で活躍している先生たち、日本語を学んでいる留学生やビジネスマン、将来は海外で日本語を教えたいと思っている人など、さまざまな情報の交換コーナーもある。

Q:高校生です。日本語教師になるためにはどこの大学に入ったらよいでしょうか。
Q:60歳ですが、今から日本語教師の勉強をして職があるでしょうか。ご存じだったら紹介してください。
Q:アメリカで教えたいと思っています。どういうところに問い合わせたらよいですか。経験者の方、教えてください。
Q:広島の方、勉強会を開きませんか。〈広島市　中本〉
Q:韓国語や中国語を勉強したいと思いますが、いい学校があったら教えてください。
Q:横須賀に住んでいます。華道、書道など日本文化に関する教室があったら参加したいのですが。〈古賀〉
Q:茶道、華道、なぎなたを教えられます。どなたか生徒さんを紹介してください。〈田無市　上田〉
ーーリターン・キーを押して下さいーー

また、ボキャブラリークイズのコーナーでは、質問に答えて、電子メールを編集部に送ると、抽選で賞品があたったりする。楽しみながら、勉強ができちゃうって、こういうことなのかもしれない!

「うちでは、通信講座をずっとやっているので、すぐにでも、ネットに取り入れるつもりです」。学校よりも楽しそうですよね。

そのほかこの9月に創刊された"アクティブ・イングリッシュ"のSigにも力がはいっていて、ここの名物は、"Adventure in Sentences"。これはオリジナルの英文をリレー式につなげて、ストーリーを作るゲーム。メニューに参加した人が、その時点でオリジナルの英文をつなげて、話を展開させるクリエイティブな現場で、それぞれの英文には先生のコメントやネイティブのチェックがはいるので、英語の向上にもつながるというわけ。うーん、アカデミックなネットだ……。

ゲストIDでのぞいてみよう。

回線番号☎03-299-8764

CAT LINEで ジャナさんに手紙をかこう!

アメリカ人の女の子ジャナさんに英語で手紙をかくコーナーです。気軽に打ってみましょう。

ジャナさんのほかにキャシーさんという女の子もネットの向こうで待っていてくれます。形式はないので、身近な出来事や自己紹介をかいておくと、彼女たちが添削してくれたり、返事をくれたり……。

⬆ハーイ! "I'm from California"のジャナさんです。日本に来て、3年たちました。

[番号または Q]

[英語でメール] 81 of 16 88/07/30 19:32:39 886byte from catsp
title : 英語でメール

ここで使えるのは英語だけ。

アメリカ人のジャナに手紙を書いてください。手紙といっても形式はありません。身近な出来事や自分のことなどを書いてください。文法のことなど、あまり気にせず、とにかくチャレンジ。ジャナも返事を書きます。まずはジャナからのメッセージをお読みください。

Hello. My name is Jana and I came from California to study Japanese. When I first came I only planned to stay one year... "That should be sufficient" I thought. Boy was I wrong. It's three years later and I'm still here... One of my main hobbies is travelling, and being in Japanhas allowed me to see many places.

This summer, however, rather than visit another asian country, I'm planning to go see my brother in Germany. I also like photography, writing, and going to the movies. How do you like to spend your free time? Has anything exciting happened
ーーリターン・キーを押して下さいーー

⬆ネットの中でも最初に火がついたコーナー。中国旅行をしてきた女の子の話題で盛り上がったみたい。

お問い合わせはこちら

CATライン事務局
☎323-1055(編集部)
アルクの本を定期購読し、CAT会員になると、ネットにも無料で参加できます。

小学館

女性誌初のネット開局
マフィン・ネット

こちらも産声をあげたばかりのネットです。女性誌の特集記事にも、パソコン通信が取り上げられる時代をむかえ、ここに女性誌が初めて運営するパソコンネットの開局です。もちろん男の子の参加も歓迎ですよ。

ます。　　　　　　　　　　　　編集部一同

＊会員の方は、まず会員紹介に入ってニックネームの
登録をしてください

●●●MUFFIN−NET『メイン・メニュー』●●●

メニューを見るときはMを、メニュー番号を知っているときは
その番号を、通信をやめたいときはEを入力してください

●●　メイン・メニュー　●●
1）マフィン記事情報
2）読者のご意見
3）会員ボード
4）読者のご意見への投稿欄
5）マフィンネット・アンケート
6）小学館・新刊ニュース（10月15日オープン予定）
7）マフィンネットの使い方
L）会員間のお手紙
I）会員紹介

メニューを見るときはMを、メニュー番号を知っているときは
その番号を、通信をやめたいときはEを入力してください

一ッ橋の小学館におじゃますると、編集部の隣にネット用の分室が用意され、このネットを取り仕切る編集者、槇田さんがネットの紹介をしてくれました。〝スピリッツネット〟で知られる〝ポストネット〟の運営もしていたというネットキャリア。

「子供を持つ主婦って、行きたい所にも行けないし、友達と会ったりもできなくて、結構つらいことが多いですよね。だからこそ、自宅で誰でもできるパソコンネットっていうのは、やる価値があるって思ったんですよ」反応は？

「最初は心配だったんですが、想像以上に反応はありますよ。まだ、始めて3日目ですが、問い合わせや申し込みが次々にきてます」

読者からの新鮮なかきこみにあふれているし、創刊号の記事もしっかり打ちこんでありました。

雑誌って、全部とっておくのも大変だし、かといって切り抜いても管理がめんどくさいし……っていうのがありますよね。こうやって、毎号毎号のデータがすぐに取り出せるようになるのは、とても喜ばしいのだ！

⬆ゲストIDで参加できます。アンケートに答えると会員になれる。毎月20名の方に特製テレカをプレゼント。

「マニアチックにはなりたくないんですよ。面白いものがあって、初めてそこをノゾキたくなるわけでしょ。ネット自体は雑誌と同じで、なかみを売る手段だと思うから……」

ノゾキたくて、動きだすパソコンビギナーもたくさん生まれそう。

シスオペの苦労は？

「ネット自体はお金にならないんだから、仕事だと思うとだめですね。私の場合、糧(カテ)だと思ってますよ(笑)」

私自身も、ラジオをやっていて思うんだけど、雑誌もラジオも結局は作っている方のチカラが強いんですよね。リスナーや読者の方達は受け身にならざるを得ない。その点、槇田さんも言うように、「パソコン通信はあくまでも双方向のコミュニケーション」だから「とにかく、皆さん使ってください」なわけです。お姉さんやお母さんに初体験してもらって、新しい世界をのぞいてもらいましょう。

もっぱらのオリジナル！ マフィン記事情報だ。

セール

➡それぞれの項目を選ぶと、「メンズ・スーツ2着セール」、10日迄、銀座三越」などの詳細がある。

託児所

➡子供をあずけている間お母さんは、ポケットベルを持ってショッピングするそうです。

星座

➡そのうち、毎日の星占いも、ネットでのぞけるようになるんじゃないかしら……。

幼稚園

➡た、たかいっ！　子供にこんなお金をかけるくらいだったら、ジープを買ってドライブします。

お問い合わせはこちら

アクセス☎230-2055
〒101-01東京都千代田区一ッ橋
2-3-1
小学館 マフィン編集部
マフィンネット係

THE LINKS 速報
昆虫帝国ファーブル

またまた、LINKSではオンラインのネットワークゲームをはじめるぞ。その名は『昆虫帝国ファーブル』。以前、このコーナーでも紹介した『竜宮帝国の逆襲』をさらに、グーンとパワーアップして、発展させたようなコマンド選択方式のオンライン・アドベンチャーゲームなのだ。

12月15日、ファーブルのわくわくドキドキの冒険が始まる!

ある日、平和な昆虫の世界に悪魔のようなスズメバチ一族が突然現われ、美しいモンシロチョウのおねえさんを連れ去ってしまった。こりゃ、一大事というわけで、主人公のファーブル(つまり、キミ)は、恋人のモンシロチョウを救い出すために、おそろしいスズメバチ一族の巣窟へ旅立ったのだ。

というストーリーの『昆虫帝国ファーブル』は、コマンド選択方式のオンライン・アドベンチャーゲーム。まず、LINKSにアクセスして、メニューのオンラインゲームコーナーを選び、さらにその中から、『昆虫帝国ファーブル』を選ぶと、上記のストーリーのオープニングデモが始まる。本編のグラフィックの画面数は、なんと100枚にも及ぶ超大作だ。

コマンド選択方式だから、操作はとってもカンタン。まるで、紙芝居を見るようにポンポンとストーリーが進行していく。旅の途中では、いろいろなキャラクターが登場してファーブルの行く手を妨げたり、手助けしてくれたりする。また、思わぬ罠が待ち構えていることもあるので要注意。戦闘画面では、画面がフラッシュするなどの特殊効果も満点!

アドベンチャーゲームといえば、時間がかかるもの。気になるアクセス料金のほうだけど、LINKSの使用料が1分間20円。それと電話の通話料金が別にかかる。LINKSの人の話では「だいたい30分ぐらいで解き終えるでしょう。ただし、最後の戦闘に勝てればの話ですが……」ということでした。

なんだこのおねーさんは!?

やった! 割引券だ

カンガエル!?

アリリ!?

GAMEOVER

⬆旅の途中でさまざまなキャラクターが登場する。とくにカンガエルには気をつけろ。

スズメバチ一族に連れ去られた恋人モンシロチョウを救い出せ!

『昆虫帝国ファーブル』を始めると、なんと、ファーブルの恋人、モンシロチョウがスズメバチ一族に連れ去られてしまうオープニングデモが流れる。思わず、ゲームにのめり込んでしまいそうだなぁ。

これが主人公のファーブルだ!

シリアス調

ギャグ調

ときめき
バナナ・ネットワーク

LINKSとニッポン放送がタイアップしたラジオ番組〝ときめきバナナ・ネットワーク〟をキミはもう聴いたかな? 毎週金曜日の午後8時から10時まで放送している。

おもしろネットワークガイド NET-WORK GUIDE

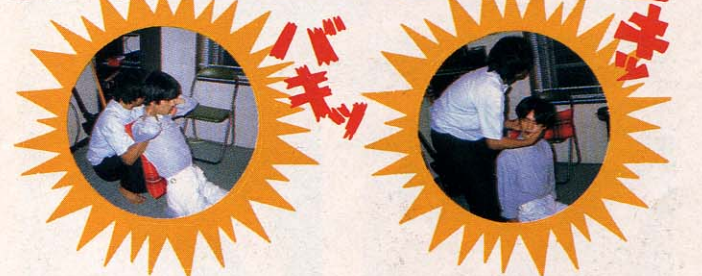
今回のネットワークガイドは沖縄取材のお土産、沖縄のネット特集なのだ!! 日本最南端の地でユニークな活動をしている沖縄県のネットをどどーんと大紹介しちゃうぞ。沖縄県外からアクセスするには、電話の通話料金という大きなネックがあるけど、ぜひ、みなさん一度、アクセスしてみてくださいね。

ロンドハウスBBSのシスオペさんは……

ロンドハウスBBSのシスオペさんは名城薬局のご主人、名城政二郎さん。ま、それだけなら、気のいい薬局のご主人が道楽でネットをやっているんだなぁ、と思うかもしれない。ところが、この名城さん、あるときは、〝りんけんバンド〟を率いるプロのミュージシャンなのだ。沖縄やグァムで売られているオリオンビールのコマーシャルソングやテレビ番組の音楽などを手掛けていることで有名な人。そして、またあるときは、恐怖の整体師でもある(下の写真参照)。いくつもの顔を持つ名城さん、はたして、その実体は……!?

名城薬局のご主人

あるときはプロミュージシャン

また、あるときは、恐怖の整体師!!

●ロンドハウスBBS

シスオペさんの多趣味、多才ぶりを発揮したネット。オンラインのネットワークゲームも充実していて、楽しませてくれる。

シスオペ	名城政二郎
回線番号	☎09889-3-4830
通信速度	300〜2400bps
運営時間	24時間

●BBSてだこ

沖縄県では、もっともはやく開局した、いわば老舗のネットだ。シスオペさん自らの手作りホストプログラムでがんばっている。

シスオペ	久高直也
回線番号	☎0988-79-6239
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

●CCA-NET

まずはオンラインサインアップでIDをもらおう。アクセスレベルが低いと読めないボードがあるので積極的に書き込んでね。

シスオペ	パソコンショップCCA
回線番号	☎0988-68-6169
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

●BIO-NET

現在、沖縄県下でも、もっともアクティブな活動をしているネットだ。PDSや画像通信などにも積極的に取り組んでいる。

シスオペ	高嶺明彦
回線番号	☎0988-64-1030
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

●OCC-ホットライン

沖縄県内のVANを扱う会社としては最大手。アメリカ人とのメッセージ交換などを行なっているので、英会話の勉強になるぞ。

シスオペ	(株)OCC
回線番号	☎0988-78-2303
通信速度	300/1200bps
運営時間	17:00〜16:00

●やんばるネットワーク

パソコンショップが運営するネットだけあって、商品案内のボードがあり、オンライン・ショッピングもすることができる。

シスオペ	パソコンショップBEEP
回線番号	☎0980-53-3023
通信速度	300/1200bps
運営時間	21:00〜09:00

●パイナップルNET

今年の9月16日に開局したばかりのフレッシュなネット。そんなわけで、みなさんのアクセスをお待ちしていますよ。

シスオペ	NTT名護
回線番号	☎0980-52-6139
通信速度	300/1200bps
運営時間	24時間

INFORMATION

AV

1万円でお釣りがきちゃう!

若者の必需品、ヘッドホンステレオ。性能の進歩とか、本体の小型化も大切だけど、値段が安いのが一番、ってのが本音だよね。1万円を切って、おまけに迫力ある重低音再生がOKとくれば、耳を傾ける価値はありそうだ。

アイワ(株)から発売された再生専用ヘッドホンステレオのベーシックモデル『HS-G34』が、それ。

スーパーバス・サウンドシステムを搭載してるから、50Hz前後の重低音域、100Hz前後の低域、10KHz前後の高域、と3段階の補正が可能になっちゃうわけ。

オートリバース機能は、エンドレスとマニュアルの2モード。

15mW+15mWのパワー、振動に強いアンチローリングメカニズム搭載、メタルテープ対応、というわけで音質と丈夫さは二重丸。

⬆高性能インナーイヤーステレオヘッドホン付き。価格は9,800円。㈬アイワ㈱☎03-835-1207

ドデカホーンなのよ

このたび、重低音再生の〝ドデカホーン〟を搭載してて、おまけにお値段すえ置き、というすぐれものCDラジカセがお目見えしました。ソニー(株)の『CFD-D73』。

〝ダイナミックドデカホーン〟方式低音域専用アンプを搭載してるから小音量時でも重低音体感サウンドを効果的に再現できるし、ハニカム構造シャーシーを採用してるから大出力時でもクリアーな再生音がエンジョイできちゃう。

ちなみに、総合20Wの大出力での再生が可能。デジタルクロックタイマーがついてるから、好きなCDの音楽でお目ざめできます。

⬆VHF/UHFのTVサウンドチューナー付き。価格は43,800円。㈬ソニー㈱☎03-448-3311。

RADIO

一局専用ラジオでございます

しちめんどうくさいチューニングなんかしなくてもいいソニー(株)の『クリップラジオ』をご存じ？

放送局カードを、専用ステレオイヤーレシーバー『LIP-HD2』にクリップするだけで、いとも簡単にジャストチューニングできちゃうというシロモノなのだ。

最近新たに開局したFM富士、FMジャパン、FM埼玉、の3局向けのカードが、このたび新発売されたので、ご紹介！

FMジャパンとFM埼玉は、各々2種類のデザインがあるのだ。今回の発売分を加えると、全部で14局、20デザインにのぼるとか。なお、FM富士用は甲府地区、FMジャパン用とFM埼玉用は関東地区限定発売です。念のため。

⬆専用ステレオイヤーレシーバーは3,200円。FMステレオカードは3,800円。㈬ソニー㈱☎03-448-3311。

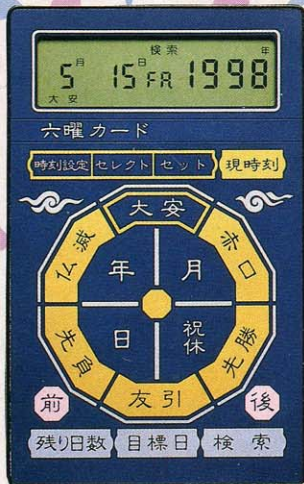
GOODS

冠婚葬祭まかせてちょーだい

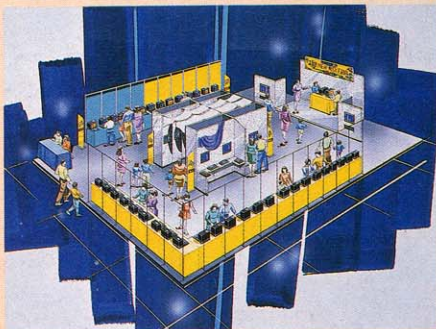
カード時代の昨今、なんでもかんでもカードに聞いてみるのが得策かもしれない。日本古来の大安とか仏滅とかを調べるのも、カードに引き受けてもらおう。

てなわけでセイコー電子工業(株)から発売された『六曜カード』は、1938年から2037年までの月、日、曜日、時、分、祝日、六曜を表示してくれるカードだ。ちなみに六曜とは、先勝→友引→先負→仏滅→大安→赤口のことだよ。

縁起をかつがなきゃ気がすまない人は、六曜検索機能をフル活用してみたらいかがでしょうか。目標日設定機能は、現在の日付から目標日までの日数を計算して表示してくれます。〝も〜いくつ寝るとお正月〟なんて指折り数える必要はなくなっちゃうわけ。

もちろん、月末やうるう年の修正は不要。電池寿命約2年のリチウム電池を1個使用してます。

⬆ブラックとブルーの2色。定価3,500円。㈬セイコー電子工業㈱☎03-638-5229。

■ EVENT ■

THE NEW MSX FAIR

今、MSXユーザー最大の関心事と言えば、当然MSX2＋だよね。

MSXは日夜休まず、進歩を遂げていくのだ。このめざましい進歩についていけるのか心配な人に、ぜひとも参加してほしいイベントをご紹介しましょう。

T&Eソフト、コナミ、ビクター音楽産業、松下電器産業と、そうそうたる４社が主催している、かなり大大的なイベントなのです。

なにしろ札幌、東京、名古屋、大阪、神戸、広島、福岡と、日本列島を縦断しちゃってるんだからね。これなら、キミんちの近くにも来るんじゃないのかな。

このイベントでは、MSX2＋の『A1WX』、『A1FX』が展示され、ユーザーが直接MSX2＋に触れられるようになってるんだ。ハードだけじゃなくて、ソフトのほうもなかなかの充実ぶりとか。

〝おもしろデジタイズコーナー〞ではなんと、フロッピーを持参して来た人に、ビデオカメラで撮ったその人の画像を、その場で超自然画19,286色にデジタイズしてフロッピーに落としてくれちゃうんだってさ。なんてウレシイ企画！　これはもう、フロッピーを持っていかない手はないっ。

ほかにも、豪華なステージ、ワープロ機能を使った文字遊びのコーナー、雑誌社のコーナー、占いのコーナーなどなど、お涙ものの企画がめじろ押しだよ。

おまけに、MSXのイベントを続けていくため、ユーザーによるイベントスタッフの登録も実施。

⬆イベントスタッフの登録カードなのだ。

もちろん、入場は無料なのサ。

来場者全員にMSX2＋の小冊子、ソフトシールカレンダーをプレゼント。運よく抽選で当たった人は、イベントスタッフジャンパーやテレカがもらえるぞ。

Mマガも参加するからね！

日程・開催地

場　所	会　　場	住　　所・TEL	日　程	時　間
札　幌	そうご電器　YES	札幌市中央区南２条西３丁目　☎011-214-2850	11月20日(日)	10:00〜17:00
東　京	新宿　スタジオ　アルタ	東京都新宿区新宿3-24-3　☎03-350-1290	12月11日(日)	11:00〜18:00
名古屋	栄電社　テクノ名古屋	名古屋市中村区名駅4-22-21　☎052-581-1241	11月23日(水)	10:00〜17:00
大　阪	ABC　エキスタ	大阪市北区梅田3-1-1　☎06-348-0001	12月25日(日)	10:00〜17:00
神　戸	星電社　Seiden三宮本店・南館	神戸市中央区三宮1-5-8　☎078-391-8171	12月27日(火)	10:00〜17:00
広　島	ダイイチ　パソコンCITY	広島市中区大手町1-4-1　☎082-248-4343	12月 4日(日)	10:00〜17:00
福　岡	ベスト電器　福岡本店	福岡市中央区天神1-9-28　☎092-781-7131	11月27日(日)	10:00〜17:00

※但し、日程、時間は変更になる場合もありえます。
※問い合わせ先　松下電器産業㈱ 情報機器部 コンピュータ事業部 企画部 パナ アミューズメント プロダクション ☎06-908-1151

⬆これがオリジナル・イベントスタッフジャンパー。よだれが出るほどほしいっ。

■ TOKYO DISNEY LAND ■

クリスマスには、まいります

知らない間に、もう冬も間近となりました。今年は、はっきりした夏というものがなかったから、特に、冬のイメージが変わってしまったのかも知れませんけどね。

さて、12月に入れば、クリスマス！　東京ディズニーランドでは、12月１日より、12月29日まで、〝クリスマス・ファンタジー・パーティー〞と題しまして、パーク内がクリスマス一色となる、全パークあげてのイベントが催されます。パークのディスプレイも、ショーも、ぜーんぶあなたのための、クリスマスプレゼントとなってしまうのです。さーて、誰をさそって行こうかな？　なんてね。きっといい思い出と変化するでしょう。

⬆パーク内全体でクリスマスを表現する。

あ、ただし、12月６、７、13、14日は、東京ディズニーランドの休園日となる予定ですので、お休みの日に行かないように。詳しくは、下記のインフォーメーションセンターに、お問い合わせを。

さて、では、アトラクションのご紹介です。冬は外が寒いので、室内のものを、ご紹介いたします。〝ミート・ザ・ワールド〞、ご存じですか？　メインエントランスを入って、ワールドバザールのすぐ右側にあります。

日本の歴史を、オーディオ・アニマトロニクス（オーディオ、アニメーション、エレクトロニクスからくる合成語）を駆使して動き、話す。人間と見間違うまでの動きをする人形が、語ります。日本列島ができたころから、現在までを。派手ではありませんが、お薦めできるアトラクションです。

⬆コンピュータを使用した、見事な動き。

※東京ディズニーランドに関する問い合わせは、☎0473・54・0001、または☎03・366・5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ ©1988 The Walt Disney Company.

■ MUSIC ■

渡辺美奈代のニューシングル

⬆価格EP700円、カセット、CD1,000円。㊐㈱CBS・ソニー。

「ミナヨのミの字はみんなのミ～、ミナヨのナの字はなかよしのナ～」とおニャン子クラブの数え歌にうたわれた渡辺美奈代チャン。19歳になってますますハリキッている彼女のニューシングル『いいじゃない』が、11月9日に(株)CBS・ソニーから出るぞ。

おニャン子クラブといえば、これはもうスゴイ存在だったよね。出す曲出す曲み～んなヒットチャートの1位になるのは当然のことだったもんね。その中でも美奈代チャンはひときわ目立っていたと思わない？

ところで、ファンのキミならもう知っているかも知れないけど、美奈代チャンはこの前シンガポールに行ってきたそうだ。ウーン、うらやましいなあ、そのときの様子を撮影した写真集が12月なかば、ビデオが12月末ごろに出る予定なので楽しみだね。

それから11月12日によみうりランド内のEASTで、コンサートがあるぞ。彼女の魅力イッパイのステージになりそうだ。詳しいことは、ファンクラブ『MINAYO LAND』、☎03・404・6208まで。

ドラゴンクエスト・ライヴ・コンサート

⬆CD3,000円。LP、カセット2,500円。㊐アポロン音楽工業㈱☎03-353-0191

8月29日、東京は五反田ゆうぽうと(簡易保険ホール)において開催された第2回ファミリー・クラシック・コンサートより、『ドラゴンクエストⅠ～Ⅲ』の演奏曲目をすべて収録したレコードが、アポロン音楽工業(株)より発売されたのだ。ライヴだぞ～。

演奏はNHK交響楽団のメンバーから構成された超一流！　オーケストラでドラクエ聴いちゃおう。

千倉真理の映画も大好き

'40年代に夢を追い求めた男と、'80年代に夢がくずれていきそうになる青年と…アメリカという国をみつめてください。

パソコン通信にウイルスが発生して、感染防止のワクチンプログラムまで発明されたという昨今ですね。今月ご紹介する映画は、「あいつに近づくな。夢に感染するぞ！」といわれるほど、夢と空想を追い続け、ついには、新しい世界の流れを生み出した実在の男、プレストン・タッカーの人間ドラマ『タッカー』なのです。

舞台は、第二次世界大戦終結まぢかのデトロイト郊外。タッカーが自ら設計した車、〝タッカー〟の完成予想図は、その革新的なスタイルと性能で、人々の目を魅了。完成、販売も目前でした。

しかし、当時アメリカを牛耳っていた巨大な自動車産業の人間たちは、ひそかにこの事業をつぶそうと計画。とうとう罠におちたタッカーは、裁判にかけられ……。

ストーリーは、アメリカ人が好きそうな展開なのですが、実話だけにうならせられる。「大事なのは、空想さ。それと夢だ」このセリフが素直にきける作品です。

⬆タッカー役のジェフ・ブリッジスの笑顔が最高。車好きの人にはコタエラレナイ作品です。現在、全国公開中。

さて、続いての作品は、いきなり現代。成功を夢見る者があつまるニューヨークで仕事を始めたジェミー（マイケル・J・フォックス）が、大都会の誘惑に巻き込まれていってしまうという話題の作品『再会の街』です。

⬆丸の内ピカデリー1他松竹系で、全国公開中！　作家を目指す人にも興味深い作品じゃないかな。

マイケル・J・フォックスが、終始シリアスな役柄を演じます。テレビシリーズ〝ファミリー・タイズ〟での彼のキャラクターを期待している人はがっかりするかもしれないけど、恋人(フィービー・ケイツ)に逃げられ、コカインでボロボロになりかける彼は、不思議にリアリティーがあって私は好きでした。

原作は、アメリカで若い人たちの圧倒的支持を得た〝ブライト・ライツ、ビッグ・シティ〟(翻訳もでています)。

話題のディスコやクラブをのぞくこともできるし、出演者に応じたファッションも楽しめます。ドナルド・フェイゲンの、〝センチュリーエンド〟もおいしく流れていました。

MUSIC

ラスト・ハルマゲドン全曲集

ブレイン・グレイの傑作RPGラスト・ハルマゲドンの全曲集が、(株)ポリスターからCDとカセットになって新発売！

全48曲に加えて、〝戻らずの塔〞と〝モンスターバイブル〞の2曲に関してはリミックスバージョンが付いてるし、オープニング曲、〝指令塔〞の楽譜付解説書も、ロゴ・ステッカーも付いてるんだい。

ぜひとも、聞いてみてね。

☗CD3,000円、カセット2,500円。
㊀㈱ポリスター☎03-406-8161

交響曲『イース』

日本ファルコムの超人気ゲーム、『イース』と『イースⅡ』のミュージックが羽田健太郎氏の編曲で、4楽章からなる交響曲『イース』に大変身しちゃって、キングレコード(株)から発売されたのだ。

イースファンには、こたえられないニュースだよね。第1、第2楽章はイースから、第3、第4楽章はイースⅡから、それぞれアレンジされているんだ。壮大で重厚で奥の深いフルオーケストラ・サウンドに乗って、イースの世界に浸ってみてはいかがでしょうか？

☗CD3,200円、LP2,800円、CT2,800円。
㊀キングレコード㈱☎03-945-21111

VIDEO

ロボコップ

1年待たなくても出てしまった『ロボコップ』。自宅で早めに楽しめるんだから、まずは喜ぼう。〝サイバーパンク〞なんて言葉がSFの世界を離れて流行しはじめた昨今だけど、最近の映画の中で、この〝サイバーパンク〞がピタリとハマっちゃうのが、この映画だ。ロボコップをとおして見た世界の映像。随所に登場する皮肉の効いた笑えるCM。その中でも一番サイバーパンクっぽいのは主人公のマーフィ＝ロボコップ。一度は死んだ警官が無敵のサイボーグになって活躍を開始。ところが、あるときから自分は誰なのか、ということに疑問をいだきはじめる。そう、血の通わないマシンだったはずのメカが、人間であることを主張するのだ。

前半はスプラッターばりのアクションをちりばめ、後半はロボコップの苦悩を描く。人間宣言しちゃうラストなんて、もう拍手もの！ SFXファンは、特に敵ロボット〝ED-206〞くんの活躍にぜひ注目してね!!

●発売元/販売元
RCAコロンビア
●発売中/109分/15,800円

グレート・ウォーリアーズ

『ロボコップ』で世界中に名前を知られるようになったオランダの監督、ポール・バーホーベンのひとつ前の作品。何度もコンビを組んでいるルトガー〝ブレードランナー〞ハウアーが主演する、ちょっと変わった中世騎士物語だ。

血で血を洗う16世紀初頭の西ヨーロッパを舞台に、欲深い貴族に裏切られた、これまた欲深い傭兵たちが復讐をするというお話。これに悪女の資質を十二分に持ったお姫様が絡み、欲対欲の血みどろの合戦が展開される。出てくるヤツのどれをとってもイイ人間がいないという徹底ぶりで、不思議に小気味よさを感じる。『ロボコップ』はマグレじゃないよ、ってことを知らしめるおススメの一本だ！

●発売元/販売元
ベストロン・ビデオ
●発売中/125分/15,800円

ドラグネット 正義一直線

アチラじゃ大ヒットするのに日本じゃいまいちなのがコメディー映画。この作品なんかいい例なのだ。

アメリカコメディー界きっての曲者ダン・エイクロイドとトム・ハンクスのご両人が、水と油的性格の不一致を誇る(!?)ロス市警の警官を演じ、大いに笑わせてくれるんだから、そのおかしさはフツーじゃない。かたやスーパー堅物、かたや超現代っ子。服装はもちろん会話や女の子との接し方まで、とことんチグハグなのだ。

ちなみに、この映画のモトネタは40年続いたというテレビシリーズ。そちらをまともに映画化した作品もビデオになるので、見比べると楽しい。なお本家本元は、いたってマジメな刑事ものです。

●発売元/販売元
CIC・ビクタービデオ、日本AVC
●11月25日発売/106分/15,800円

BOOKS

あやしい探検隊 海で笑う

⬆美しい本だ。1,600円。㊐(株)情報センター出版局☎03-358-0231

幻の王国、楼蘭を探検した話題の人、推名誠。

彼の活動ぶりは探検家も顔負けという感じだよね。

その椎名誠の、海に関する体験記がこれ。何を隠そう、彼はダイバーでもあるのだ。最近ダイビングがメチャクチャはやってるけど、彼はハンパじゃない。

わざわざサメの穴に入って、サメの頭をなでなでしちゃったりするんだから。それ以外にも、無人島でリゾートしたり、仲間と船を買っておごそかに(?)進水式を挙げたり、と普通の人じゃ体験できないエピソードの連続。

どれもこれも、愉快で型破りな、彼の友人たちがいるからなせるワザなのだ。男の友情って、妙なところで強いっ。写真家、中村征夫の作品も満載してます。

石ノ森章太郎の超電導講座

⬆石ノ森章太郎著。定価は1,200円。㊐㈱講談社☎03-945-1111

経済学とか、聖書の創世紀とか、とにかくなんでもかんでもマンガになってしまうご時世。

楽しみながら手軽に知識が得られるんだから、PTAがなんといおうと知ったこっちゃない、という人はいま話題沸騰の超電導も、マンガでお勉強してください。

このマンガ、章と章のあいだの〝超電導セミナー〟で、超電導用語を詳しく説明してくれてるから、落ちこぼれる心配は無用なのだ。

超電導ぐらい説明できないと、いまどきの女の子にはモテないよ。

VIDEO

沙羅曼蛇 瞑想のパオラ

⬆11月30日発売予定。しばしのお待ちを。カラー作品60分。ステレオ、Hi-Fi。

⬆冬はカウチポテトに限る。予価は12,800円。㊐コナミ㈱☎03-264-5678

息の長～い人気を誇る『沙羅曼蛇』が、コナミからビデオ化されるんだって！　ほーん。

監督には『科学忍者隊ガッチャマン』の鳥海永行、キャラクターデザインには『トップをねらえ』の美樹本晴彦。声優も、TVの『タッチ』の日高のり子、アニメ映画『風の谷のナウシカ』の島本須美、などなど超豪華メンバーなのだ。サラマンダワールドがますます広がるね。

NEWS

ファルコムスペシャルBOX'89

⬆森口博子ちゃんも歌ってくれるのだ。

HOTな耳寄り情報をお教えしましょう。『イース』、『イースⅡ』、『ザナドゥ』その他もろもろの人気ゲームを数多く世に出してるあの日本ファルコムのゲームミュージックを、ぎっしりパック詰めにしたCDが、キングレコードから12月21日に発売されるそうだ。

12月21日といえば、クリスマスシーズン。そう、何を隠そうキングレコードが贈る〝スペシャルクリスマスプレゼント〟なのだ！

CDシングルが6枚組で7,800円というリーズナブルなお値段。オリジナル・イラスト・カレンダー、ファルコム・ミュージック楽譜集、特製BOXなど、おまけもたっぷり。詳しくは次号で。乞うご期待。

EVENT

ツムラ・イリュージョン

⬅東京公演の後、大阪公演も予定されているから関西方面の人も楽しみにしててね。

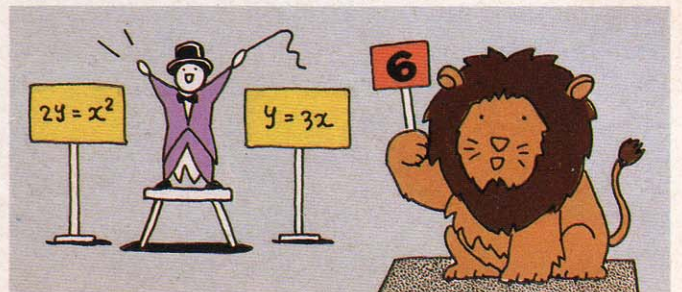
アメリカはラスベガスでしか観ることのできなかった世界最高のスーパー・マジックショーがついに日本上陸！

象が一瞬のうちに消えたり、珍獣ホワイトタイガーの曲芸など、息をつく間もないほど強烈なテンポで繰り広げられる演技に、ハラハラドキドキしちゃいましょう。

⬅イリュージョンの代表シークフリードとロイは動物たちと一緒に暮らす

●公演日程　昭和63年11月12日(土)～昭和64年3月5日(日)
●公演会場　汐留・ホワイトシアター（国鉄事業団汐留駅跡地）
●券売開始　昭和63年11月12日～昭和64年1月31日公演分はすでに前売中。
昭和64年2月1日～昭和64年3月5日公演分は昭和63年11月27日前売開始。
●券種／料金　レギュラー料金　S席：8,500円　A席：5,000円
レイトショー料金　S席：10,000円　A席：7,000円
（金・土曜日の22時開演のショーのみ）
ファミリーデー料金　全席：5,000円均一（日曜日の両公演とも）
※祭日および12/26～1/5の公演はレギュラー料金となります
※すべての公演とも全席指定。
※3歳以下は無料。ただし、席が必要な方は有料
※18歳未満の方は、レイトショーの入場ができません。
●問い合わせ先　フジテレビジョン事業局分室　☎03-353-1111㈹　内線4351～4353

PRESENT

カイロ貼りつけて外で遊ぶも良し。家の中で音楽聴くも良し。じっくり選んで応募してちょうだいね。締め切りは12月8日。

ソーサリアンのレコード

キングレコード(株)から、『ソーサリアン スーパー・アレンジ・バージョンⅡ』を5名の方にプレゼント。追加シナリオVol.1とユーティリティーVol.1、さらにPC-9801、PC-8801VA、X1版の新曲もプラスした完璧版なのだ。楽譜付き。

使いすてカイロ『ペタンポ』

使いすてカイロも四角いばかりが能じゃない。明治製菓(株)から、丸くて、かわいくて、裏に両面テープの貼ってある使いすてカイロ『ペタンポ』が新発売！

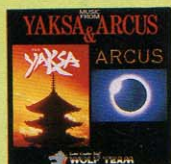
服にくっつけたまま跳びはねちゃえるわけだ。明治製菓から、1袋(3個入)を30名の方にプレゼント。

アレスタのテレカとテープ

アレスタのかっこいいオリジナルテレカとアレスタのアレンジ&オリジナル・バージョンのミュージックテープを、〝のーみそコネコネ″のコンパイルからプレゼント。テレカで友達と差をつけたいなら、これっきゃないぞ。

テレカは3名の方に、テープは4名の方に当たります。

応募の際、賞品の区別をはっきりと明記してね。

ヤシャ&アークスのCD

ウルフチームの強力2大ゲーム、ヤシャとアークスの全曲を収録した、『ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス』を、またまたキングレコード(株)から5名の方にプレゼント。もちろん、楽譜もついてるよ。

♥ごめんなさい

※先月号(11月号)のソフトウエアコンテストの記事のなかで、第2席入賞作品の『ザ・タックス』がMSX RAM32K以上、とありますが、MSX2 VRAM128K以上、の誤りでした。

ここに、訂正させていただきます。

関係者のみなさま、および読者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。

特にMSXユーザーの方、ほんとうにごめんなさい。

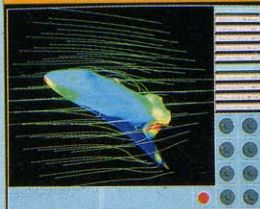
なお、記事の内容についてお気付きの点、質問などがありましたら、MSXマガジン編集部までお知らせください。

また、当インフォメーションのコーナーで、とりあげてほしい情報がありましたら、あわせてお寄せください。

先月号にも掲載したように、MSXサークルの会員募集に関する情報もドンドン送ってくださいね。

以上、心よりお待ちしてまーす。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

ドドーン、いきなりM通!! 7ページから6ページへ

減ページ特別企画

MSX通信

毎度ごひいき、ありがとうございます。MSX通信でごわす。7から6への減ページを記念して、M通が最も特異……得意とする読み切り小説をお届けしたい。『減ページ討魔伝』なのだだだだ。

前回までのあらすじ

光あるところに影がある。けものが通る、けものみち。そのころ一方、立石班は、犯人の吉沢の足どりを追って、横浜へと急いだ。あぶないウルトラマン、キミに残された時間は、もうあとわずかなのだ。そんなこんなで、主人公の平三平(たいらさんぺい)のむすこ船場太郎(うそ)、影清は、なぜか鎌倉に向かう。

第3章 きらめきの刻(とき)

影清は、下関の料亭〝さのさ〟でフグのさしみを食べていた。うまいうまいと、賛辞を並べている。

「いやあ、ほんとに舌鼓ものですわいな。しかし、関西エリアの人だけしかわかんないけどね、テレビの〝たよし〟のコマーシャルで、大久保玲が歌ってる『た～よし、そろおって、舌づつみ』って言ってるのは、やっぱまちがいでっしゃろ？ねえ」

「何を言ってんのよ。こんなところで油売ってないで、早く源ちゃんを倒しに、鎌倉へ行きなさいよ。鎌倉へ」

「うーん、そうだけど。今度はね、東京近辺の人しかわかんないかもしれないけどね、小山遊園地のバックに流れてる曲っていうのも、すごいわな。『ありゃま、こりゃま、こやまゆーえんちー』だもんね」

「いいから出て行きなってんだよ、うるさいねえ、バカ」

「わかったよ、出て行きゃいいんだろ、ババア」

「ババアだと!?　この永遠の乙女のこと、ババアだとぉ！」

へへへっと、影清は、〝さのさ〟のおかみをからかって、店の外へ飛び出した。

「へへ、これで今日も、タダで飲み食いができたって寸法よ。へへちょろいちょろい。今日もタダでフグ食っちゃったい。へへーん、おやじはフグ食って、しーびれーてーるー、ときたもんだい」

さあ、いよいよ影清の旅は始まったのだ。がんばれ影清。これから幾多の大危険が行く手をはばむだろうが、鈴木大地くんのようにがんばるのだ。男子バレーじゃ、いけないんだぞー。

第４章
トーストを焼く

それから３年が経過した。影清ちゃんは、転々と職を変わりながら京都へ流れついた。いろんなアルバイトをした。あじの干物作り、いかを干してのするめ作り、かつおを干してのかつおぶし作り……お一、考えてみれば干してばかりであった。「そーかー、そんじゃあ干しぶどう作りにでも精を出してみるかな。でも京都で干しぶどう作ってるとこ、あるかなあ」

と、影清ちゃんが京都で干しぶどう屋を探しているそのころ、今、Ｍマガ編集部でデザイナーとして活躍している小山俊介クン(23)は、ただのプータローであったとさ。かれこれ、１年半前のことである。彼は、糧を得るために、江の島のお化け屋敷〝カナディアン・ショッキング〟でアルバイトをしていた。暗い部屋にひそんで人を驚かして１日１万円を日当としてもらっていたとのことである。それが今やデザイナーである。世の中塞翁が馬であるな。ハハハ。

ストーリーがバックするが、影清は、京都の街をさまよい歩いていた。京都〜お、大原、三千院である。京都のたたずまいは、重々しくそれでいて華麗である。

「やっぱ、干しぶどう屋はないなあ」、とトボトボと四条通りを影清は歩いた。トボトボトボトボトボ……すると背後に黒い影！　すわ！　魔物たちの攻撃か!?　影清はサッと身をひるがえして、攻撃態勢に移った。こんなときのためにと、筋肉増強剤を常用していて助かった！　と影清は思った。

「さあこい、魔物ども！」

「なにを言うとるんですえ。あんさんさっきからトボトボ歩いてはるんはよろしおますけど、手と足が同時におんなじほう、出てますよってね。どないしましたんどす。病気ですか？」

「ぎゃふん」

影清は、往年の坂上二郎のギャグのように、手と足、同時に同じ側を出していたのである。

「いや、少々思い悩むことがありましてね」、と、四十がらみの京美人に、今の状況を克明に説明した。

「あほちゃいますか」

「……」

返すことばもなかった。俺はいったい何をしているのであろうか。こんな無意味な脈絡のないことを。それもこれも、作者が悪いのだ。作者がちゃんと書けばいいものを、何が第４章・トーストを焼く、だ。

しかし、影清ちゃんには、それを止めるすべは、何もなかった。

第５章
たまりまセブン

「さーて、いよいよ最終の章だ。はて、どうまとめればよいのか？」勢いだけで『減ページ討魔伝』と銘打ってみたが、所詮は内容はない（よう）。タイトルだけが先行しての、Ｍ通いつものパターンである。困ったものである。

「そもそも、ページが減ったことが、問題なんだよな」

雑誌を増ページしたのはいいが、他の記事がふくれ上がりすぎての、娯楽ページの縮小である。

「そうかあ！　俺は、娯楽ページの減ページという魔物と、今、戦っているのだ！　これこそ、減ページ討魔伝だぞ！」

「でも、それじゃあ、第３章とかの影清とかは、どうなるんですか」

おおっ、作者の背後に暗い影！前出の小山クンが、背中ごしに、原稿用紙をのぞきこんでのことばである。

「うっ、そ、それは……」

さっき、彼のバイトのことについて聞き書きしたとき以来、この文章の結末に興味を示したようで、チロチロとこちらのほうを、気にしていたようである。作者はすかさず、「おろかものめ！」という、アーケードゲームから流れる、オババさんの声色で切り返した。がしかし、小山クンは少しもあわてずに、「よく似てますね、フッフッフッ」と、不敵な笑いを投げかけやがった。うーうー。

「どこに官能部分が出てくるんですか、教えてくださいよ」

「これから出てくるのっ！」

「どんなんですか？　教えてくださいよ」

「これから書くよ。よく見てな」

おっぱい。

「ぷぷぷーっ、それが官能ですか」

「そーだよ、いーだろ、別に」

「なんか、ジェームスな感じですねえ。パンチさん」

ジェームスというのは、地味→ジミ→ジミー→ジェームスと派生した造語である。今、編集部で流行している。

「じゃ、ちょっと歯医者に行ってきますので」

行けよ、勝手に。

京都から鎌倉に向かった影清の安否は？　それはまたの機会に。

以上、Ｍ通の減ページにまっこうから戦った、田中パンチの激闘赤裸裸日記を終わります。来月は増ページしましょう。

いよいよよいよい 朝から回文大作戦

人気が蒸発、じゃないね、沸騰だわね。とにかくすごい投稿数の回文大作戦のコーナーだぁ！　回文作れよ！　いいことあるぞ！

しかし、回文とは人類に残された最後の開拓地ですね。そんなことは、ありませんね。さあ、では回文です。まずは、回文による会話ですよ。東京都の中山貴裕くん。いっぱい書いてくれたんだけど、その中のひとつ。

「キミ、今井美樹？」

「そうよ……うそ」

これはね、いいです。なぜいいかというと、田中パンチは今井美樹のファンなんですよ、だから。今井美樹は、いいと思います。ちなみに、Mマガ編集部のデザイナーである小山俊介クン(23)は、やっぱり今井美樹のファンだそうです。彼は、東京青山墓地横のデニーズで、今井美樹を見かけたそうです。いいなあ。今井美樹は酒グセが悪いそうですけど、本当でしょうか？　心配だなあ。今井美樹の酒グセについての情報をお持ちのかたは、M通今井美樹ジェットスクランブル係まで、おたよりお待ちしております。

さあ、では気をとりなおして、次の回文。神奈川県の安藤毅くん。これは、いい！

「弱いが、長いわよ」

ホームラン！　思考力が羽を持ったようにはばたいているぞ、私の。さらには、まだあるのよ。

「開店じまい！　大魔神定価」

これも、あっぱれ。まだある。

「かつぶしの私物化」

「チンパンジーが外人パンチ」

「三歳児のじいさんさ」

いいセンスだ。悪いうちわだ。キミは、ん、なになに、16歳か？　すごいなあ。キミには感謝の気持ちを込めて、私の気持ちを送ろう。11月14日の午後3時から2分間、キミに対して感謝の気持ちを込めた思念波を送るので、ぜひとも、受けとってくれたまえ。できれば受けとったイメージを絵にして、また送ってくれよな……ああ、いいなあ。これコーナーになるなあ。題して、〝思念波一直線！〞。毎月、決まった日と時間に、編集部からイメージをテレパシーで送るので、それを絵にしてねってーの。

あー、回文コーナー、今回はこのへんで。尻切れトンボー。

替え唄

うるうる、どーも替え唄に、いいのがないのじゃ。ではここで、Mマガ編集部のデザイナー小山俊介(23)クンに聞いてみよう。小山クン、いい替え唄ない？「そーですねー、だから、思いついたんですけど、忘れちゃったんですよ」と、顔も上げずに、ずーっと線を引いている彼。人が話をしているのに、こっちをむかない。いくらデザイナーだからって、いっつも線ばかり引かずに、たまにはクダラン話の相手でもしてちょうだいよ。ねえ、小山クン。「あ、そこのクッキー、食べてもいいですよ。ちょっとしけってますけど」。それをいうなら、しっけてますけど、でしょ？「あはは、そうですね。じゃボク、ちょっと寝ます。スヤスヤ」。いきなり、机にうつぶせて寝ちまいやがんの。

さて、替え唄です。インドの山が欲しい！の唄。送ってくれたのは、シンガポールにお住まいの、ペンネーム不苦異屋寿司くん。節はレインボーマンのテーマです。はい、せーの。「インドの山をくれ……」。いいですね。

さあ、来月、替え唄のコーナーはあるのかな？　どうでしょう⁉

えっとね あれでしょ？ のコーナー

編集部でも大波瀾！　まわりの人間を恐怖のるつぼに叩き込む、えっとね、あれでしょ？　のコーナー。あなたも、学校で大ボケしてみてね。

こういう感じが、このコーナーです。

「あのさあ、ちょっと消しゴム貸してよ」

「ああ、あれでしょ？　大阪の洋酒喫茶」

「それはね、セシボンでしょ」

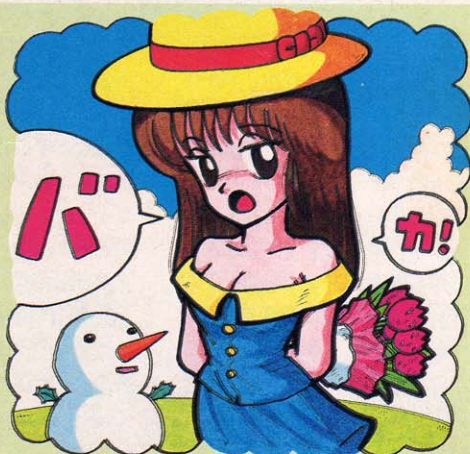
ちと、わかりづらかったかな？　では、これではどうでしょうか？

「ちょっと、ウォークマンを見せてください」

「ああ、テクノソフトの昔のゲームでしょ？」

「それはウォークワン！」

「ああ、アレルギーで魚の食べられない人」

「それは、魚喰(うおく)わん！」

ちと古かったかな？　では、これでは？

「さーてと、じゃあ、帰ろうかなっと」

「えーっとね、あれでしょ？　家にある、ごはんを保温する入れものが古くなっちゃって、そんで新しいのにしようかと……」

「それは、ジャーを買い替えようかなでしょ」

だいたい、こんなもんなんですけど、もしほかにもいろいろ考えついたら、気軽に作品をお寄せください。このパターンの遊びは、ボケとツッコミ、両方とも頭の回転がよくないとつまりませんので、念のため。

M通動物図鑑 その1 ペンギン

おおっ、いつの間にか〝M通動物図鑑〟なんてコーナーができたぞっ。すごい、すごい。でもね、連載のくせして唐突に消え失せる可能性がなくもなくもなくもない。わー、どっちだ？　今回は記念すべき第1回だから不吉なコトはいいっこなしね。よしよし、目標は〝ドリトル先生〟と〝Dr.ヘリオット〟だー。

で、オープニングを飾るのにふさわしい動物といえば、そりゃもうあんた、氷上の貴公子、ペンギンをおいて考えられません。そーだ、そのとーり、じゃあペンギンの生態を追うためにちょっと南極まで……しかし、M通のローマ法王ヨハネ・パウロ2世マークⅡSRこと、田中パンチ

⬆うちの冷蔵庫にも住んでいるのよん。

ョレラ・パンチ氏(ふうっ)のご託宣により、南極から25センチに位置する上野は某動物園へと変更。

個人的に憧れている〝パンクペンギン〟は不在であった。げげっ、あの美しいグリーンの逆モヒカンを拝みたかったのに。その代わりといっては失礼だが、ペンギン界のディーボ〝胸板いえろーペンギン〟や、日本的な〝紫外線はシミの元ペンギン〟が集会を開いていた。こ、これはインタビューしなくては。

⬆この後、突然気が狂ったように泳ぎだした方々。

ああっ、もうほとんど書くところがないわ。次回もペンギンか⁉　乞うご期待。
※なお、文中の距離は帝国書院発行1億2千万分の1縮尺地図によります。

マヌーなポエム

どうして、夕焼け空は赤いのかしら？　どうして、あんなにまで赤いのかしら？「あのさあ、大気中の粒子がじゃまをして、波長の短い青い光のじゃまをするからさ。赤い光は、波長が長いんだよ。だからさあ、信号の赤っていうのも、遠くからでもよく見える色っていうことで、赤いわけなんだよ。もっとも、血の色ということでの危機感っていう心理的な配色でもあるわけだけども」

……。か、風も、すがすがしいわね。「そうかい？ ちょっと湿度が高いみたいだけどね。風はなくても、湿度が低ければ、もっとすごしやすいんだけどもねえ」

……。……。ほら、かもめよ！「あれはかもめじゃなくて、あほうどりだよ。口ばしのところがちがうんだよね。ほれ、よく見てごらんよ。あ、ちょっと待って、こんなこともあろうかと、原色鳥類図鑑を持ってきたんだよーん」

若きMSX仲間たちよ。ユメユメ、こういうシチュエーションには、なることなかれ！　それじゃあ、マヌー！

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

このコーナーまぎらわしいです、というおたよりが届いた。私はびっくりした。信じていたのでしょうか？　不思議大好き。

ラスト ドレミファドン

長寿番組だった、今はなきドレミファドン……絶妙なタカシマ・タダヲの司会。元ズレトルベーのメンバーであったエトオ。そしてアイドルからのナダレ現象のはてに流れついたサカガミ・トシエ……。釜プロの看板番組を題材に、10年の歳月をかけて作りあげたＯＡソフト――これこそが、『ラスト ドレミファドン』なのであることよー！

使い方はとっても愉快、痛快、奇奇怪怪だ。基本的な操作は、ほとんど、付属のねずみ入りマウスでこと足りる。マウスの中に小型のねずみが入っていて、これが4ビットCPUの代わりをしてくれているのだ。これまたびっくりの新技術！

画面はもちろん、マルチウイドウ。いろんな未亡人が手をかえ品をかえ登場してくる。その悩殺度たるや、ラクウェル・ウェルチ――ちと古かったかな、じゃあねえスーザン・アントン――まだだめかあ、ではねえ山口美江でどーだー、をはるかに超える大迫力。

たし算、引き算はもとより、円周率の算出、素数の発見など、おこづかい帳としては十分な機能を持つ。オプションのマルチプランなどを使用することにより、表集計などにも活用できるところが、とても好評。超スモールビジネスに最適と思われる。

ただひとつ気になるのは、そのネーミングだ。まあ、ワープロソフトのように漢字を無理やり使ったものよりはマシだが、なぜラストドレミファドンなのだ⁉　謎である。

⬆これがタイトル。なお、これは開発中の画面だ。

純粋なおたよりコーナー

なんだか手が痛そうねー、どーしたの？　ええっ、おたよりの書きすぎで筋肉痛なのーっ。尊敬しちゃうなー、もう。

ラーメン屋のラーメンよりもインスタントラーメンの方がおいしいのはなぜか？　永遠のナゾって感じ。

（沖縄県　久場　伸二）

♨そうなんです。インスタントラーメンはおいしいです。私も毎日、それも１日５食ラーメンで過ごしたとしても、１ヵ月は耐えられる自信があります。でも、ひとり暮らしの女の人が夜中にラーメン作って、栄養つけなくちゃーなんて玉子をぽっとり落としてたりする姿は寂しいよね、うん。あ、私のことではありませんけどー。

ところで、私は昔インスタントラーメンの中にごはんを入れて食べるのがとても好きでした。ごはんは冷たいやつね。おじやみたいな、ぞうすいみたいな、なんだかそういう感じでおいしいんだわー。最近は、ほとんど食べてませんけどね。今夜、帰ったら食べてみようかな。インスタントラーメンも、最近はいろいろ出てきて、お店で食べるラーメンとあんまり変わらないのもあるけど、あれはダメです。インスタントはインスタントの味がしなければ、インスタントである意味がなくなって、インスタントラーメンに失礼ですよね。昔からある基本的なラーメンが好き。あと、ノンフライもいやよ。ちゃんと油で揚げてあるやつね。

タマゴイッキ飲み編集者

♨つづきです。キミは本当においしいラーメンを食べたことがないんだね。函館の朝市の近くにあるラーメン屋さんには、〝朝市ジャンボラーメン〟というのがあるんだけど、なんとドンブリにはラーメンのほかに毛ガニ１匹とか帆立て貝とか、イカ１パイが丸ごとドーンと入っているのだ。それが確か1,500～2,000円くらいだったかな？　ちょっと忘れちゃったけど。すんげーおいしいんだよー。それだけですよ、それだけ。

ラーメンと友達の編集者

受付のおねえさんがとてもかわいかった。

（埼玉県　高橋　剛）

♨でしょ？　キミも10月号の、MSX2+の記事を見てファンになったクチでしょ。わかるぞ。彼女は〝受付ちゃん〟と呼ばれていて、毎日私たちにほほ笑みをなげかけてくれるアスキーの華なのです。私なんか彼女に会うために編集部に来ている、といってもいいほどの彼女の大ファンなんだからよくわかる。でも私が彼女のファンだなんてのはナイショですよ。お願い。

熱き想いをひめた編集者

ジンギスカン中毒者になってしまいました。

（東京都　松本　直樹）

♨なってしまいましたか！　ついに！　ジンギスカン料理！　羊の肉を食べるヤツでっしゃろ！

そういえば、Mマガ編集部のジンギスカン担当の本田文貴は、仕事上無理矢理に中毒にさせられたかわいそうな人です。外観は、あの冒険家の北尾に似ています。

そんな彼が、ある夜巻き起こした、「本田文貴夜中鼻血事件」をご紹介してしまいましまいてしましまいましょう。

ジンギスカンも一段落ついて、今度はスーパー大戦略の担当となった本田文貴は、必死に歯をくいしばりながら、テストプレイに明け暮れていました。そうしていると、夜中の２時ごろですかね、いきなり、「むぐっ」とかいう声をあげて、本田文貴は鼻血を吹き出したのでした。

仕事のしすぎか!?　とみんな心配したんですが、どうやら原因はチーズをたくさん食べたうえに、少々変なことを考えすぎた、ということだったようです。あー、よかったよかった。今後の本田文貴に期待しよう！

匿名希望の編集者

しつもんですが、クリスタルキングの『大都会』の歌詞を全部おぼえている人がいましたら、今歌ってください。

（千葉県　松山　大輔）

♨おおー、14歳のくせにクリスタルキングを知ってるなんて、キミはなかなかの音楽通だなー。そんなに知りたいかい？　それじゃあカラオケ界の尾形大作、ラメンが歌わせていただきます。トントントン、テステステス。あーあー。マイク入ってますね。エヘン。

〽あなた～ぁのたんめ～ぇに～、まんもんりぃ～ぃとぉおした、女あ～ぁのおみさぁああんおぉ～。

ってとこですかね？　え、違うって？　あ、そうだ。これは殿さまキングスだね。あーあ、どうしようかな。それじゃあコーンスープでも飲みながら、大都会の歌詞を思いだそーっと。ズズー。あー、あったかくっておいしいなぁ。そうそう。昔発売された『レリクス』っていうゲームの音楽ってさー、クリスタルキングが作曲したんだよね、知ってた？　ズズズー。うむ。ねーねー本田さん、大都会の歌詞を……あ、本田さん、鼻血！

持ったマイクは離さない編集者

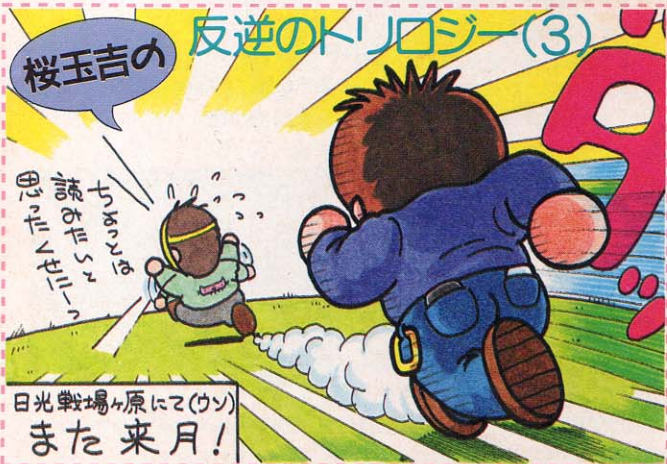
うちの犬のコロは骨つきの肉をやったら、夜中じゅうずーっとガリガリ食べていて、とてもうるさかった。

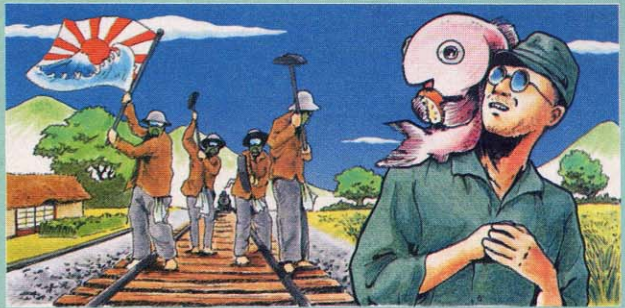
（埼玉県　腰越　理奈）

♨おたより、どーもありがとうございます。理奈ちゃん。そうですか、越谷にお住いですか。越谷というと、あれですね。TBSハウジング越谷があるとこでしょ？　ぜひ、今度家を購入するときは、TBSハウジング越谷で、家選びを

することにいたしましょう。
　さて、夜中中──おおっ！　中がダブルで付いてしまうぞ。夜中じゅうガリガリでうるさかった、ということですけれど、どうしてうるさかったのなら、無理にでも犬のコロと骨つき肉を引き離さなかったのですか？　しかしまあ、なんですな。骨つきの肉、ですか。スペアリブとか、いうやつでげしょ？　いいですね。私はね、自慢じゃないですがね、食べたことありませんよ。キャビア、とかいうのも、食べたことありませんね。それでね、豚が探すとかいう、トリフ、っていうんですか？　あれも食べたことがないです。伊勢エビも、経験ないなあ。おー、腹へった。めし、くいてーなー。これじゃあ、パブロフの犬の実験だよな。しょーがないので、水飲んでがまんしょ。ゴクンゴクン。

　犬の名前が、コロっていうんですか。いい名前ですね。Mマガの編集部の金矢──仲間うちでは、ゴールデン・アロー！　と呼ばれています。あ、そうそう、先月号でご紹介した、あの、「女子中学生パンツ事件」の体験者ですが、その金矢は、昔、アカという名の犬を飼っていたそうです。また、おなじみ千倉真理宅ではキングという名の犬を飼ってたそーです。ライター見習いのロンドン小林の家では現在、メリーという犬を飼っているとのこと。ちなみに、ロンドン小林のお兄さんの嫁さんの名前は、磨理意(まりい)というそうです。お、直接的には関係ありませんでしたかね。でも、すごい名前ですね。ちなみに、私の実家ではその昔、インド象のチャッピーを 飼ってました。あ、うそです。

トレトレピチピチ蟹料理の編集者

おたよりコーナーはたいへんなのよん！

　えーと、ただ今私の隣では、かのラメンちゃんが伊藤園のレモンティーを飲みながらはがきの返事を書いております。私は静かにここで見張ってようと思います。油断すると、ロンドンとわるさをしに逃げ出しそうなので。
　おおっ、驚くべきことにそのロンドンまでが、はっ、島の向こうでは田中パンチさんも、みんなはがきの返事を書きだした！　すごいなー、あくびと一緒で連鎖反応がおきたんだなー、これが。
　とまあ、こう書いていると、なんだみんな協力的で、ちっともたいへんじゃないみたいと思われるでしょーが、ちっちっちっ、あまいね、とりかかるのに１週間かかるもー。まったく、なんてコト。
　読者のみなさまが書いてくれたおたよりは、もちろん全部に目を通しております。でね、そのあとおたよりコーナーに載せるものを選び、編集部のみんなで手分けして返事を書くのであります。それを最後にまとめるのが私、中村なのですが、みなさんなかなか書き始めてくれな……どあーっ、もうすでにラメンちゃんたちが消えている！　あんたら、なんなのー。
　こ、これが実情だわね。そんなわけで私はこれからみんなを探しに行くハメになるのです。クサリまわして火を吹きながら……。

　少しずつではありますが、この"MSX通信"も変化してることにお気付きでしょうか？　それもすべては真剣な前向きの姿勢と、ネジのはずれた思いつきの融合から成り立っているのです。どうか直角にしか歩けない人や、頭がバラバラのヘベレケになった人、すんばらしい企画があったらご一報くださいマセ。"脳わやや"の状態でお待ちしております。もちろん純粋な方の純粋な編集者のための純粋なおたよりもね。どこまで純粋であるか、この澄んだ瞳ご判断してみたいと思っています。コンタクトレンズしてるけど。
　なんてね。瞳が澄んでるわけないのです。だって今はミッドナイトだもの。編集部は24時間営業でとってもコンビニエンスです。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
セイロン産紅茶味ステープラ係

来月までバッハハーイ!!

MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

第2席入選作品　MSX RAM32K以上
千葉県/鈴木一輝くん

暗黒の迷宮

⬆ワープや落し穴など複雑な迷宮から、はたして脱出できるのか？

今月のソフコンは、迷宮から脱出するパズルゲーム『暗黒の迷宮』。落し穴にハマったりワープしたりと道のりは長い。さあ、頭をクリアーにして出発だ。

タップリ頭を働かせて

この暗黒の迷宮は、各ステージに与えられているバイタリティーがなくなる前に、出口に到着することで、そのステージをクリアーできる。全部でステージ数は40。いろいろトリッキーな構成になっているので、頭をヒネらせられること間違いなし。自分で好きなステージを作ることができるエディット機能もついていて、迷路の要素タップリのパズルゲームだ。

内容の説明なんだけど、まずはバイタリティー。これは一歩進むと1ずつ減り、あとで説明する障害物などで、グッと減り方が大きくなる。かぎられたバイタリティーの中で出口まで到着しなければならないのだ。ということは、出口までの最短距離を通れば簡単にクリアーできそうに思えるんだけど、そこはそれ、いろんなしかけが用意してあってなかなかうまくいかないのよ。

その代表的なものが落し穴と行く手をさえぎるブロックたちだ。せっかく順調に進んでいても、ボテッという音がして落し穴へ。ウーン、くやしいんだよな。しかもどこにあるかわからないから防ぎようがない。そういうときに、プロテクターがあったら、必ず取っておこう。これがあると、落し穴に落ちてもダメージがなく、普通に移動したときと同じだ。

それに、おじゃまムシの白、黄、青のブロックたち。これは色の違いによって、移動するために必要なバイタリティーが違っている。これらは押すことはできるけど引くことはできない。昔から言うでしょ。引いてもダメなら押してみなって、ネ(ちょっと違うような気もするけど、まぁいいか)。もちろん、壊すことはできない。このブロックをあそこに移動して次にこうして、と先まで道すじを考えていかないと、すぐにゲームオーバーになっちゃうぞ。

そうそう、忘れちゃいけないのが途中にある数字。そこを通るとその数字分だけバイタリティーが回復するのだ。ただ、わざわざ遠回りしてその数字を取りにいっても、かえってソンすることもあるから要注意。

また、階段やワープポイントでは別の場所に移動してしまうよ。

⬆各アイテムの説明も、ESCキーでウインドーを開いて見ることができる。

操作方法

⬅カーソルキーで、その方向へ進んでいく。ブロックがあるとそれを押していく。

ESC　⬅データのセーブやウインドーを開いて、いろんなコマンドを選択する。

SPACE　⬅ウインドーのコマンドやステージ選択などの決定をするときのキーだ。

オリジナル面を作ろう!

暗黒の迷宮には、自分の好きなようにオリジナル面を作れるエディット機能がついている。

まずは迷宮全体の形を考えてみよう。三日月や星の形とか、自分が住んでいる町の形でもいいね。なるべく変化のあるおもしろいものがベストだな。

そうするとカベやワープの穴にも凝りたくなるのが人情というもの。絶対にこの道を通らなければ脱出できない、という場所に落し穴を作っておくのもイジワルでなかなか楽しいぞ。

あとは、ランプやカギの必要なトビラ、ブロックを置いていっちょう出来上りだ。でも注意しなきゃいけないのは、あんまりコリすぎていて、絶対に出口にたどりつけない！　ような面を作っちゃうこと。コレ、けっこうやりがちなんだよね。

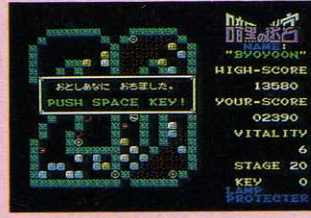
頭脳をフル稼動して、複雑な面を作ってみて。

⬆キミのオリジナリティーをいかして、おもしろい面をエディットしてみよう。

さあ出発だ

よーし、実際に迷宮から脱出するぞ。ここではステージ20にチャレンジ。このステージはマックラなので、最初にランプを手にいれよう。これで道すじをじっくりと考えられる。オットット、気をつけないと落し穴にハマってさあ大変。バイタリティーがよけいに減るから要注意だ。あとはブロックの位置を考えて進もう。

⬆よーし、スタートだ。このキャラクターがカワイイのだ。

⬆ウーン、まっくらで何がなんだかわからない。ランプを手にいれよう。

⬆アーア、落し穴に落ちてしまった。気を取り直して進むぞ。

⬆やったー、ついに脱出成功。こうしてみると案外うまくできたな。

ランプやカギも必要

ステージによっては、最初はマックラでカベがまったく見えないことがある。そういうときは、まずランプを手にいれよう。これで明かるくなって全体が見えるから、じっくりと進むことができる。

また、トビラはカギがないと開かない。カギは一度しか有効じゃないから、どこのカギでどのトビラを開けるかをよーく考えなきゃならないのだ。

どうやってもダメな状態になったら、ESCキーを押してAGAINかGIVE UPを選択しよう。これで、気分も新たに再びチャレンジすることができる。同じ間違いは二度としないようにね。

さあ、ステージ40のクリアーを目指してがんばってみて。

⬆得点表示だ。残ったバイタリティーや取ったアイテムなどで計算をする。

TAKERUで好評発売中

このページで紹介した『暗黒の迷宮』は、ブラザーのソフトウエア自販機TAKERUで販売しております。ブラザーの広告にある設置店リストを参考にして、最寄りのパソコンショップかデパートへいってみて。3.5インチのディスク版(2DD)で、価格は2,000円だよ。

●ごめんなさい

先月号で紹介した『ザ・タックス』は、MSX RAM32K以上とありますが、正しくはMSX2 VRAM128K以上です。MSX1では、作動しません。つつしんでお詫びするとともに訂正いたします。

暗黒の迷宮(MSX RAM32K以上)……………………2,000円

みんな応募してね

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト〟では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席に入賞した作品には、それぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。また堀井賞、木屋賞を受賞したプログラムと、佳作を受賞したプログラムの一部は、TAKERUまたはパッケージソフトとして販売されます。なお、現在募集分の結果発表は、'89年の1月号誌上で行なう予定です。

グランプリ 賞金30万円
堀井賞・木屋賞10万円

●募集部門……①ゲームシナリオ部門
②ゲームプログラム部門

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断りします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

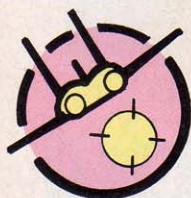
①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスク、カセットテープなど)。
②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。
③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。また応募作品をTAKERUもしくはパッケージで販売するときは、当社規定の印税が支払われます。

あて先はこちら

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウエア・コンテスト係

ショート・プログラム・アイランド

SHORT PROGRAM ISLAND

今月は長短とりまぜ合計5本。アクションからパズルまであるよ。

MSXで華麗なる空中戦を!

ドッグファイト

⬅むか～しのゲームセンターに、こんなのあったよね。飛行機の機影がカッコイイぞ。

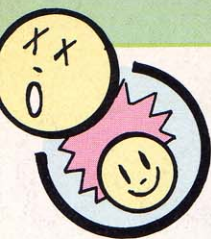
MSX・RAM32K以上
by YSX

サーっというノイズ音が気分を盛り上げてくれる、ドッグファイトゲームの登場。キミは撃墜王になれるだろうか。

操作はジョイスティックとカーソルキーに対応。自機のコックピットからの眺めが表示されるので、実際の操作と敵機の動きは逆になるから注意ね。つまりキーを右に押せば敵は左に、左に押せば右、前に押すと敵は下へと移動し、後ろのキーで上へと動くというわけ。押されたキーの方向により、バックに流れるノイズ音も変化するぞ。また、バルカン砲の発射はスペースキーかトリガーボタン。敵機に2発命中すると撃墜できる。

画面右上のタイムが0になったらゲームオーバー。ESCキーを押すとはじめの画面に戻り、SKILLを選び直すことができる(数字が大きいほど難しい)。また時間内に一定数撃墜すると、タイムが延び弾薬が補充されるぞ。

ドッグファイト LIST

```
10 ' DOGFIGHT :88,9:YSX:GA018
20 GOTO 310
30 'main
40 X=RND(1)*128+48:Y=RND(1)*96+40
50 GOSUB 190:TC=TC-1:IF TC THEN 70
60 TX=RND(1)*(VT*2+1)-VT:TY=RND(1)*(VT*2+1
)-VT:TC=RND(1)*IT+IT:SP=SGN(TX)*2-SGN(TY)*
6
70 JS=STICK(1) OR(STICK(0) AND(STICK(1)=0)
):JT=STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(3):IF J
T THEN 100
80 SOUND 6,NZ(JS):SOUND 7,46:SOUND 8,11:SO
UND 9,12
90 VPOKE &H1B04,209:VPOKE &H1B08,209:VPOKE
 &H1B0C,209:GOTO 120
100 SOUND 6,31:SOUND 7,38:SOUND 8,16:SOUND
 9,16:SOUND 11,240:SOUND 13,8
110 VPOKE &H1B04,104:VPOKE &H1B08,120:VPOK
E &H1B0C,152:AM=AM-1
120 X=X+TX-ST(JS,0)*(VT+1):X=(X+320)MOD288
-32:X1=(X+47)MOD288-32
130 Y=Y+TY-ST(JS,1)*(VT+1):Y=(Y+371)MOD306
-65
140 PUTSPRITE 4,(X,Y),1,11+SP:PUTSPRITE 5,
(X1,Y),1,12+SP
150 HC=HC+JT*((X>105 AND X<119)AND(Y>83 AN
D Y<93)):IF HC>1 THEN 210
160 IF AM=<0 OR TI=<0 THEN 270 ELSE 50
170 'sub
180 TI=TI-1:RETURN
190 LOCATE0,1:PRINTUSING"#####0  #####0
#####0    ###";AM;SC;HS;TI:RETURN
200 'hit
210 INTERVAL STOP:SOUND 0,255:SOUND 1,200:
SOUND 6,15:SOUND 12,70:SOUND 13,0
220 PUTSPRITE 4,(X+8,Y),10,1:PUTSPRITE 5,(
X+8,Y),8,2:FOR I=1 TO 3:VPOKE &H1B00+I*4,2
09:NEXT
230 SC=SC+1:VT=VC+SC¥(VT+1):TC=1:HC=0:IF S
C MOD 10=0 THEN AM=AM+100:TI=180
240 GOSUB190:FOR I=0 TO 2000:NEXT:FOR I=4
TO 5:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT
250 FOR I=0 TO 2000:NEXT:SOUND 0,19:SOUND
1,0:SOUND 12,0:INTERVAL ON:GOTO 40
260 'gameover
270 INTERVAL OFF:PUTSPRITE 0,(0,208):SOUND
 8,0:SOUND 9,0
280 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE 12,10:PRINT
"GREAT !!"
290 GOSUB190:LOCATE 10,13:PRINT"PUSH SPACE
":IF STRIG(0) THEN 290
300 A$=INKEY$:IF STRIG(0) THEN 420 ELSE IF
 A$=CHR$(27) THEN 390 ELSE 300
310 'init
320 SCREEN 1,2:KEYOFF:WIDTH 32:COLOR 15,5,
5:DEFINT A-Z
330 DIM ST(8,1),NZ(8):ON INTERVAL=60 GOSUB
 180
```

単純だけどハマルことうけ合い

FOOT BARS

⬅助走をつけて相手にぶつかると、一気に画面の外へ吹っ飛ばせるぞ。でも、うっちゃりに注意。

MSX・RAM16K以上
by リンピョウ

何だかわけの分からないタイトルだけど、英語読みで発音してみるとフットバース。つまり、相手を画面の外に吹っ飛ばすことを目的としたゲームなわけ。

操作は簡単。プレイヤー1は青いキャラクターをカーソルキーで、プレイヤー2は白いキャラクターをジョイスティックで操って、お互いにぶつかり合うというものだ。遠くから助走をつけていくと、それだけ相手を吹っ飛ばせる距離も長くなる。でも、サッと身をかわされた場合は、自分が外に飛び出しちゃうから注意しようね。「あっ危ない、そのスピードが死を招く」な〜んて感じかな。

ゲーム設定は、無人島でボールどうしがじゃれ合うというもの。リプレイはスペースキーを押そう。

FOOT BARS LIST

```
10 DEFINT A-Z:KEY OFF:SCREEN 1,1:SPRITE$(0
)="<ZOOMZB<":ON SPRITE GOSUB 110:COLOR 15,
12,7
20 CLS:X(0)=1:Y(0)=1:X(1)=230:Y(1)=170:V(0
)=0:W(0)=0:V(1)=0:W(1)=0
30 '●●●● MAIN ●●●●
40 FOR I=0 TO 1:S=STICK(I)
50 V(I)=V(I)+(S>5 AND S<9 AND V(I)>-8)*3-(
S>1 AND S<5 AND V(I)<8)*3
60 W(I)=W(I)+((S=8 OR S=1 OR S=2) AND W(I)
>-8)*3-(S>3 AND S<7 AND W(I)<8)*3
70 X(I)=X(I)+V(I):Y(I)=Y(I)+W(I)
80 PUT SPRITE I,(X(I),Y(I)),I*8+7,0
90 IF X(I)<0 OR X(I)>240 OR Y(I)<0 OR Y(I)
>175 THEN GOSUB 150 ELSE NEXT:SPRITE ON:GO
TO 40
100 '●●●● FOOTBARS ●●●●
110 SPRITE OFF:X(0)=X(0)+V(1)*3:X(1)=X(1)+
V(0)*3:SWAP V(0),V(1)
120 Y(0)=Y(0)+W(1)*3:Y(1)=Y(1)+W(0)*3:SWAP
 W(0),W(1)
130 SOUND 2,82:SOUND 3,3:SOUND 9,16:SOUND
11,188:SOUND 12,30:SOUND 13,0:RETURN
140 '●●●● END ●●●●
150 PLAY"TV1504L16D8R16GBG4","TV15L1604A8R
1605DGD4"
160 LOCATE7,24:PRINT"PLAYER";(1-I)+1;"WIN!
!"
170 FOR I=1 TO 13:PRINT:NEXT
180 IF STRIG(0) THEN 20 ELSE 180
```

```
340 FOR I=0 TO 8:READ NZ(I):FOR J=0 TO 1:R
EAD ST(I,J):NEXT J,I:I=&H3800
350 READ A$:IF A$="0" THEN 370 ELSE IF A$=
"FFF" THEN 380
360 VPOKE I,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO 350
370 READ B:FOR J=1 TO B:VPOKE I,0:I=I+1:NE
XT:GOTO 350
380 A=RND(-TIME)
390 LOCATE 9,13:PRINT"SKILL? (1-3)"
400 LV$=INKEY$:IF LV$<"1" OR LV$>"3" THEN
400 ELSE LV=VAL(LV$)-1
410 VC=3+LV:IT=(4-LV)*10:HS=20:HC=0:VT=VC
420 CLS:LOCATE 1,0:PRINT"VULCAN  SCORE  Hi
-SCORE  TIME"
430 FOR I=1 TO 3:PUTSPRITE I,(120,209),10,
20+I:NEXT
440 RESTORE720:FOR I=8 TO 21:READ A:SOUND
I+(I>13)*14,A:NEXT
450 TC=1:SC=0:TI=180:AM=100:PUTSPRITE 0,(1
20,88),3,0:INTERVAL ON:GOTO 40
460 'data
470 DATA 21, 0, 0,23, 0, 1,25, 1, 1,27, 1,
 0,29, 1,-1,31, 0,-1,29,-1,-1,27,-1, 0,25,
-1, 1
480 DATA 00,01,07,19,21,20,40,40,F0,40,40,
20,21,19,07,01,00,00,C0,30,08,08,04,04,1E,
04,04,08,08,30,C0,00
490 DATA  0, 3,09,04,13,0B,27,17,0F,13,25,
0A,04, 0, 5,20,C0,50,A0,E8,D0,C0,B0,20,D0,
40,00,00
500 DATA 00,15,15,4B,37,5F,0F,DF,3F,5F,2F,
17,6A,15,22,08,80,10,50,AA,CC,F2,FD,FA,F4,
FB,F8,E4,BA,54,A0,10
510 DATA  0,12,01,07,18,60,02,01,41,40,20,
20,10,10,0F,19,79,7F,EC, 0, 3
520 DATA 00,80,80,40,40,25,3F,4E,C8,F0,E0,
80, 0, 6,06,18,60,C0, 0,10
530 DATA  0, 9,FF,01, 0, 6,08,08,08,08,08,
08,0C,F3,F3,FF,0D, 0, 4
540 DATA 00,10,10,10,10,10,10,30,CF,CF,FF,
B0, 0,13,FF,80, 0, 5
550 DATA 00,00,60,18,06,03, 0,11,01,01,02,
02,A4,FC,32,13,0F,07,01, 0, 4
560 DATA 40,80,82,02,04,04,08,08,F0,98,9E,
FE,37, 0,15,80,E0,18,06
570 DATA  0,12,03,0C,30,40,00,02,01,41,40,
20,20,12,15,0F,39,C9,1E,60,00,00
580 DATA 00,00,80,80,40,43,2C,31,CE,C8,F0,
80, 0, 5,02,0C,30,C0, 0,11
590 DATA  0, 8,FF, 0, 9,08,08,08,08,09,0A,
FF,13,F3,0C, 0, 4
600 DATA 00,00,10,10,10,10,90,50,FF,C8,CF,
30, 0,12,FF, 0, 7
610 DATA 00,40,30,0C,03, 0,13,01,01,02,C2,
34,8C,73,13,0F,01, 0, 4
620 DATA 00,40,80,82,02,04,04,48,A8,F0,9C,
93,78,06, 0,14,C0,30,0C,02
630 DATA  0,11,01,03,06,18,60,00,00,02,01,
41,40,2C,2B,1F,3F,7F,E9,89,1E,30,40
640 DATA  0, 3,80,80,47,7E,F8,F9,CE,C8,F0,
80, 0, 5,06,18,E0,80, 0,10
650 DATA  0, 8,03,FF, 0, 9,08,09,0A,0B,0F,
FF,FF,33,F2,0C, 0, 3
660 DATA  0, 3,10,90,50,D0,F0,FF,FF,CC,4F,
30, 0,11,C0,FF, 0, 6
670 DATA 00,00,60,18,07,01, 0,13,01,01,E2,
7E,1F,9F,73,13,0F,01, 0, 3
680 DATA 00,00,40,80,82,02,34,D4,F8,FC,FE,
97,91,7C,06, 0,12,80,C0,60,18,06
690 DATA 00,00,01, 0, 3,01,01, 0, 6,01,01,
 0,16
700 DATA 01, 0,13,03,03, 0,14,80,80
710 DATA  0,13,07,07,07, 0,13,C0,C0,C0,FFF
720 DATA 0,0,0,0,0,0,19,0,0,0,0,0,0,63
```

ブロックの動きがかわいい

カラーパズル

⬅ブロックを押すと、こんなふうに移動していく。色の違う2つのブロックを並べればクリアーだ。

MSX・RAM32K以上
by 米山和久くん

色の違う2つのスペシャルブロックを、縦か横に並べると1面クリアーのパズルゲーム。ただし、スペシャルブロックを外壁につけてはいけないので、よーく考えて動かさないとダメだよ。

ゲーム進行は、カーソルキーかジョイスティックで自分のキャラクター(人魂みたいなやつね)を動かし、移動させたいブロックの横に持っていく。そしてブロックの方を向いてスペースキーかトリガーボタンを押すと、ズズズッと移動するというわけ。このときの移動距離は、ほかのブロックや外壁にぶつかるまで、どこまででも動いていってしまう。だから、スペシャルブロックを移動するときは、外壁にぶつからないように、よーく考えてプレイしようね。

また、押すことができるのは、移動したい方向に2つ以上のブロックが並んでいないときだけ。意外と自分のキャラクターは非力なので、ブロックを2つまとめてエイヤッと移動するなんてことはできないんだ。

ステージ数は全部で5面。どれも一筋縄ではいかない、頭をひねる面ばかりだ。と、いっても、1ヵ所にジッと立ち止まって考えていると、画面中を動きまわっているボールに当たって、ゲームオーバーになってしまう。ちょこちょことキーをいじってボールをかわしながら、どのブロックをどう動かせばクリアーできるか、素早く考えようね。

間違えてブロックを移動して、どうにもならなくなってしまった場合は、いさぎよくボールに当たって自滅しよう。そのときプレイしていた面のはじめの状態からリプレイできるぞ。

カラーパズル LIST

```
10 '●●●●●●●●●● BLOCK ●●●●●●●●●●
20 CLEAR 100,&HD000:SCREEN 1,2,0:COLOR 10,
1,1:CLS
30 WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z:GOSUB 970:R
O=1
40 DI=3:MM=1:NN=1:GOSUB 580:GOSUB 270:GOSU
B 300
50 PLAY"V15L32O6CEGB":FOR I=1 TO 3000:NEXT
60 '●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●
70 S=STICK(0) OR STICK(1):S=(S+1)¥2
80 ST=STRIG(0) OR STRIG(1):V=6144+X+Y*32
90 IF S=0 GOTO 180
100 DI=S:ON S GOTO 110,130,150,170
110 IF VPEEK(V-31)<97 AND VPEEK(V-32)<97 T
HEN Y=Y-1
120 GOTO 180
130 IF VPEEK(V+2)<97 AND VPEEK(V+34)<97 TH
EN X=X+1
140 GOTO 180
150 IF VPEEK(V+64)<97 AND VPEEK(V+65)<97 T
HEN Y=Y+1
160 GOTO 180
170 IF VPEEK(V-1)<97 AND VPEEK(V+31)<97 TH
EN X=X-1
180 GOSUB 270
190 IF M<2 OR M>22 THEN MM=-(M<2)+(M>22)
200 IF N<2 OR N>20 THEN NN=-(N<2)+(N>20)
210 M=M+MM:N=N+NN
220 GOSUB 300
230 IF ABS(X-M)<2 AND ABS(Y-N)<2 GOTO 950
240 IF ST THEN GOSUB 340
250 GOTO 70
260 '●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ ●●●●●
270 PUT SPRITE 3,(X*8,Y*8),1,DI+2
280 PUT SPRITE 4,(X*8,Y*8),15,DI+6
290 RETURN
300 PUT SPRITE 1,(M*8,N*8),1,1
310 PUT SPRITE 2,(M*8,N*8),11,2
320 RETURN
330 '●●●●● ﾌﾞﾛｯｸ ●●●●●
340 V=6144+X+Y*32:VV=(DI=1)*64-(DI=2)*2-(D
I=3)*64+(DI=4)*2
350 IF VPEEK(V+VV)<>112 AND VPEEK(V+VV)<>1
28 THEN RETURN
360 H=X-(DI=2)*2+(DI=4)*2:L=Y+(DI=1)*2-(DI
=3)*2
370 V=VPEEK(V+VV):HH=H:LL=L
380 H=H-(DI=2)+(DI=4):L=L+(DI=1)-(DI=3)
390 IF VPEEK(6144+H+L*32-(DI=2)-(DI=3)*32)
>96 GOTO 430
400 LOCATE H,L:PRINT CHR$(V);CHR$(V+8);
410 LOCATE H,L+1:PRINT CHR$(V+1);CHR$(V+9)
;
420 GOTO 380
430 IF H1=HH AND L1=LL THEN H1=H+(DI=2)-(D
I=4):L1=L-(DI=1)+(DI=3)
440 IF H2=HH AND L2=LL THEN H2=H+(DI=2)-(D
I=4):L2=L-(DI=1)+(DI=3)
450 HH=H+(DI=2)*3-(DI=4)*3:H=X
460 LL=L-(DI=1)*3+(DI=3)*3:L=Y
470 IF H=HH AND L=LL GOTO 520
480 H=H-(DI=2)+(DI=4):L=L+(DI=1)-(DI=3)
490 LOCATE H,L:PRINT CHR$(96);CHR$(96);
500 LOCATE H,L+1:PRINT CHR$(96);CHR$(96);
510 GOTO 470
520 IF (H1=H2 AND ABS(L1-L2)=2) OR (ABS(H1
-H2)=2 AND L1=L2) GOTO 540
530 RETURN
540 IF H1=1 OR H2=1 OR H1=23 OR H2=23 THEN
 RETURN
550 IF L1=1 OR L2=1 OR L1=21 OR L2=21 THEN
 RETURN
560 RETURN 900
570 '●●●●● ｶﾞﾒﾝ ●●●●●
580 FOR I=1 TO 4:PUT SPRITE I,(0,204):NEXT
590 CLS:ON RO MOD 3+1 GOTO 600,610,620
600 A=&H89:B=&H86:C=&H23:D=&H2C:GOTO 630
610 A=&H57:B=&H54:C=&H89:D=&H86:GOTO 630
620 A=&H23:B=&H2C:C=&H57:D=&H54
630 VPOKE &H200E,A:VPOKE &H200F,B
640 VPOKE &H2010,C:VPOKE &H2011,D
650 ON RO GOTO 660,670,680,690,700
660 RESTORE 1450:GOTO 710
670 RESTORE 1470:GOTO 710
680 RESTORE 1490:GOTO 710
690 RESTORE 1510:GOTO 710
700 RESTORE 1530
710 READ X,Y,M,N,H1,L1,H2,L2
720 PRINT STRING$(26,CHR$(104));
```

```
730 FOR I=1 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT CHR$(10
4);STRING$(24,CHR$(96));CHR$(104);:NEXT
740 LOCATE 0,I:PRINT STRING$(26,CHR$(104))
;
750 FOR I=0 TO 10:READ A$
760 A=VAL("&H"+A$):B=2048
770 FOR J=0 TO 11
780 IF (A AND B)=0 GOTO 810
790 LOCATE J+J+1,I+I+1:PRINT CHR$(112);CHR
$(120);
800 LOCATE J+J+1,I+I+2:PRINT CHR$(113);CHR
$(121);
810 B=B¥2:NEXT:NEXT
820 LOCATE H1,L1:PRINT CHR$(128);CHR$(136)
;
830 LOCATE H1,L1+1:PRINT CHR$(129);CHR$(13
7);
840 LOCATE H2,L2:PRINT CHR$(128);CHR$(136)
;
850 LOCATE H2,L2+1:PRINT CHR$(129);CHR$(13
7);
860 LOCATE 27,1:PRINT "BLOCK";
870 LOCATE 27,20:PRINT "ROUND";:LOCATE 28,
22:PRINT RO;
880 RETURN
890 '●●●●● ﾗｳﾝﾄﾞ ｸﾘｱ ●●●●●
900 RO=RO+1:IF RO>5 THEN LOCATE 5,11:PRINT
 "CONGRATULATIONS";
910 PLAY"O6CEGBDFAO7C":FOR I=1 TO 5000:NEX
T
920 FOR I=1 TO 4:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT
930 IF RO>5 GOTO 930 ELSE 40
940 '●●●●● ﾐｽ ●●●●●
950 PLAY"O6BGEC":FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO
 40
960 '●●●●● ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾖﾑ ●●●●●
970 FOR I=0 TO 11:READ A$:FOR J=0 TO 1
980 POKE &HD000+I+I+J,VAL("&H"+MID$(A$,J+J
+1,2))
990 NEXT:NEXT:DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
1000 FOR I=1 TO 10:B$="":FOR J=0 TO 15:REA
D A$:FOR K=0 TO 1
1010 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,K+K+1,2))
)
1020 NEXT:NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT
1030 FOR I=1 TO 10:READ A:FOR J=0 TO 3:REA
D A$:FOR K=0 TO 1
1040 VPOKE A*8+J+J+K,VAL("&H"+MID$(A$,K+K+
1,2))
1050 NEXT:NEXT:NEXT
1060 FOR I=12 TO 17:READ A$:VPOKE &H2000+I
,VAL("&H"+A$):NEXT
1070 RETURN
1080 '●●●●● ﾃﾞｰﾀ ●●●●●
1090 DATA 2180,0111,5801,CD4A,004F,CB39,B1
CD,4D00,231B,7AB3,20F0,C900
1100 '
1110 DATA 0003,0C10,2020,4040,4040,2020,10
0C,0300
1120 DATA 00C0,3008,0404,0202,0202,0404,08
30,C000
1130 DATA 0003,0F1F,3F3F,7F7F,7F7F,3F3F,1F
0F,0300
1140 DATA 00C0,F0F8,FCFC,FEFE,FEFE,FCFC,F8
F0,C000
1150 '
1160 DATA 030C,1020,2040,4040,4020,2010,10
0C,0300
1170 DATA C030,0804,0402,0202,0204,0408,08
30,C000
1180 DATA 030C,1020,2040,4040,4020,2010,10
60,1F00
1190 DATA C030,0804,0432,424A,4A24,0408,18
60,8000
1200 DATA 030C,1020,204C,5052,5228,2010,10
0C,0300
1210 DATA C030,0804,0432,0A4A,4A14,0408,08
30,C000
1220 DATA 030C,1020,204C,4252,5224,2010,18
06,0100
1230 DATA C030,0804,0402,0202,0204,0408,08
06,F800
1240 DATA 030F,1F3F,3F7F,7F7F,7F3F,3F1F,1F
0F,0300
1250 DATA C0F0,F8FC,FCFE,FEFE,FEFC,FCF8,F8
F0,C000
1260 DATA 030F,1F3F,3F7F,7F7F,7F3F,3F1F,1F
7F,1F00
1270 DATA C0F0,F8FC,FCCE,BEB6,B6DC,FCF8,F8
E0,8000
1280 DATA 030F,1F3F,3F73,6F6D,6D37,3F1F,1F
0F,0300
1290 DATA C0F0,F8FC,FCCE,F6B6,B6EC,FCF8,F8
F0,C000
1300 DATA 030F,1F3F,3F73,7D6D,6D3B,3F1F,1F
07,0100
1310 DATA C0F0,F8FC,FCFE,FEFE,FEFC,FCF8,F8
FE,F800
1320 '
1330 DATA  96,0000,0000,0000,0000
1340 DATA 104,55AA,55AA,55AA,55AA
1350 DATA 112,0101,0303,0707,0F0F
1360 DATA 113,1F1F,3F3F,7F7F,FFFF
1370 DATA 120,8080,C0C0,E0E0,F0F0
1380 DATA 121,F8F8,FCFC,FEFE,FFFF
1390 DATA 128,0101,0303,0707,0F0F
1400 DATA 129,1F1F,3F3F,7F7F,FFFF
1410 DATA 136,8080,C0C0,E0E0,F0F0
1420 DATA 137,F8F8,FCFC,FEFE,FFFF
1430 DATA EE,DE,57,54,23,2C
1440 '
1450 DATA 13,11,13,1,9,9,15,13
1460 DATA 56A,FFF,56A,E07,402,E07,402,E07,
56A,FFF,56A
1470 DATA 13,11,13,1,11,11,13,9
1480 DATA FDF,F77,FDD,D8F,F02,A07,F0D,D9F,
FBB,EEF,FBF
1490 DATA 13,11,13,1,5,15,19,7
1500 DATA 1F8,0F0,06A,000,00A,000,500,000,
560,0F0,1F8
1510 DATA 13,11,13,1,3,3,9,11
1520 DATA 000,000,E01,60C,00C,000,300,318,
819,000,204
1530 DATA 13,15,13,1,3,11,21,11
1540 DATA 060,060,000,000,1F8,969,1F8,000,
000,060,060
```

下向きのポーンを引っくり返せ

スーパーナイト

⬅このポーンを上向きにすれば、あっちが下向きになっちゃうし……。クリアーできるかなあ？

MSX・RAM16K以上
by MASA

チェスのナイトを動かして、下向きのポーンを上向きに戻すというパズルだ。ナイトは今いる場所から移動するごとに、ポーンを引っくり返す力を持っている。だから下向きのポーン(赤)の場所から移動すれば、上向きにできるってわけ。でも逆に上向きのポーン(青)から移動すると、下向きになってしまうから注意ね。

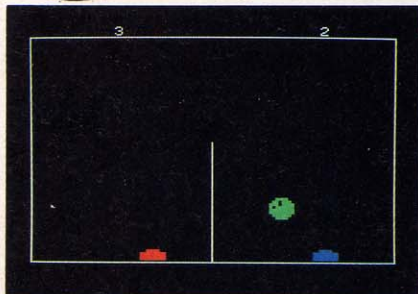
ナイトの移動は前後左右に8方向。前に2コマ、左右に1コマの位置に移動できる。将棋の桂馬の動きが全方向に可能になったと思えばいいかな。カーソルを移動したい場所にもっていき、スペースキーでジャンプだ。ナイトはポーンの上にしか移動できないから、うまくしないと手詰まりになるよ。そして全部のポーンが上向きになったら、F1キーで1面クリアー。また、F5キーで同じ面のはじめの状態に戻ることもできる。

このゲームの面数は全部で7つ。ナイトが移動できるステップ数は300だ。だから前半でミスると後半がキビシイよ。またF5キーを1回押すごとに5ステップ減るぞ。

スーパーナイト LIST

```
10 CLEAR 999:DEFINT A-Z:SCREEN 1,2
20 WIDTH 30:KEY OFF:COLOR 15,1
30 GOSUB 580:ST=300:GF=0:RO=1
40 VPOKE &H2016,&HB5:VPOKE &H2017,&HB8
50 VPOKE &H2018,&H31:VPOKE &H2019,&H71
60 SPRITE$(0)="UｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴUｴU
ｴUｴUｴ"
70 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
80 ON KEY GOSUB 530,,,,510
90 REM ●●●●●●● STAGE
100 KEY(1)OFF:KEY(5)OFF:CLS:IFGFTHEN130
110 FORI=0TO9:READ D$(I):D$(I)=D$(I)+STRIN
G$(10,"0"):NEXT:READ X,Y
120 IF Y=5963 THEN SCREEN0:END
130 FOR I=0 TO 9:C$(I)=D$(I):FORJ=1TO10
140 LOCATE J*2,I*2+1:P$=MID$(C$(I),J,1)
150 IF P$="1" THEN PRINT "ｱｲ"+B$+"ｳｴ"
160 IF P$="2" THEN PRINT "ｸｹ"+B$+"ｺｻ"
170 IF P$="0" THEN PRINT "ﾈﾈ"+B$+"ﾈﾈ"
180 NEXT J,I:XX=X:YY=Y
190 KEY(1)ON:KEY(5)ON:GOSUB 410
200 PLAY "V15T200L8O5CR16EGDR16FAER16ABO6C
","V13T200L8O4CC16DEDD16EFEE16AGC"
210 REM ●●●●●●●  KNIGHT MOVE
220 LOCATE XX*2+2,YY*2+1:PRINT "ﾀﾁ"+B$+"ﾂﾃ
"
230 IF STICK(0) THEN 230
240 K=STICK(0):S=STRIG(0)
250 IF K=0 AND S=0 THEN 240
260 CX=CX+(K=3)*(CX<9)-(K=7)*(CX>0)
270 CY=CY+(K=5)*(CY<9)-(K=1)*(CY>0)
280 PUT SPRITE0,(CX*16+24,CY*16+8),15,0
290 IF S=0 THEN 230
300 DX=ABS(XX-CX):DY=ABS(YY-CY)
310 IF DX*DY<>2 THEN 230
320 K$=MID$(C$(CY),CX+1,1)
330 IF K$="0" THEN 230
340 T$=MID$(C$(YY),XX+1,1)
350 IF T$="1" THEN M$="2" ELSE M$="1"
360 MID$(C$(YY),XX+1,1)=M$
370 LOCATE XX*2+2,YY*2+1
380 IF M$="2" THEN PRINT "ｸｹ"+B$+"ｺｻ" ELSE
 PRINT "ｱｲ"+B$+"ｳｴ"
390 IF K$="1" THEN VPOKE &H2018,&H35 ELSE
VPOKE &H2018,&H38
400 XX=CX:YY=CY:ST=ST-1:GOSUB 410:PLAY "L1
6CE":GOTO 210
410 REM ●●●●●●●  STEPS  CHECK
420 LOCATE 23,5:PRINT "STEPS"
430 LOCATE 25,7:PRINT USING "###";ST
440 LOCATE 23,10:PRINT"STAGE"
450 LOCATE 25,12:PRINT RO
460 IF ST>0 THEN RETURN ELSE RETURN 470
470 REM ●●●●●●● GAME OVER
480 LOCATE 22,11:PRINT "STEP"+B$+"OVER"
490 LOCATE 0,21:END
500 REM ●●●●●●● FUNCTION KEY
510 KEY(5)OFF:PLAY "L8CGFEFEDEDEC","L4O4C8
GEFDC"
520 GF=1:ST=ST-5:GOSUB 410:GOTO 90
530 FLG=0:FOR IY=0 TO 9
540 IF INSTR(C$(IY),"2") THEN FLG=1
550 NEXT:IF FLG=1 THEN RETURN
560 PLAY "L8O5EAFAO6CO5BAGO6C1O5","O4CFDFG
FEDC4DO3BO4C2"
570 GF=0:RO=RO+1:RETURN 90
580 REM ●●●●●●● CHARACTER
590 READ C$,D$:IF C$="END" THEN RETURN
600 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
610 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
620 NEXT:GOTO 590
630 DATA ｱ,007F404347474341,ｲ,00FF01E1F1F1
E1C1,ｳ,414343474747407F
640 DATA ｴ,C1E1E1F1F1F101FF,ｸ,007F40474747
4343,ｹ,00FF01F1F1F1E1E1
650 DATA ｺ,414143474743407F,ｻ,C1C1E1F1F1E1
01FF,ﾀ,000003070C1C3F7F
660 DATA ﾁ,00FEF0FF78FFF8FF,ﾂ,710001010305
0707,ﾃ,F0F0F0F058F8F8
670 DATA ﾈ,AA55AA55AA55AA55,END,
680 REM ●●●●●●● DATA
690 DATA ,0222,0202,0222,0000222,0000202,0
000222,,,,1,2
700 DATA 0000001,022202,0222201,0222201,02
2202,0000001,,,,,1,1
710 DATA ,002212,002121,002121,00011,,0002
2,,,,4,1
720 DATA ,000221,0021021,0022,0012022,0021
002,0001222,,,,6,2
730 DATA ,022,0222,02212,021221,0222222,02
22122,,,,2,3
740 DATA ,000221,00222112,00220012,0000021
2,0000222,000022,,000021,000011,4,8
750 DATA ,000222,00002,0022222,02201022,02
212222,02212122,0022222,,,3,5
760 DATA ,,,,,,,,,,0,5963
```

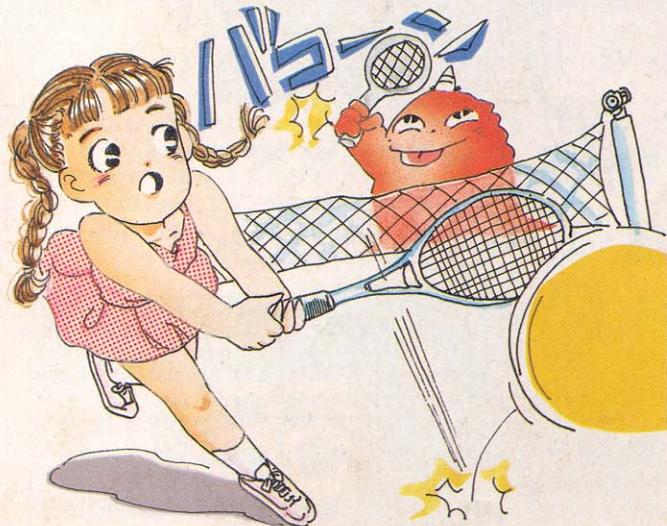
変則ルールで盛り上がる

テニスもどき

⬅画面はシンプルだけど、その分ボールのスピードが速いから、ゲームの難易度はなかなか高いよ。

MSX・RAM16K以上
by そし

テニスとバレーボールを、足して2で割ったようなゲームがこれ。友だちどうしで赤と青のプレイヤーに分かれ、どちらかが10ポイント獲得するまで、熾烈な戦いをくり広げるのだ。体を動かすことはイマイチ苦手なんて人も、これなら楽々プレイできるよね。2時間も3時間もかけて、汗だくになってテニスやバレーボールをプレイしてる選手たちの苦労をちょっぴり思いつつ、モニターに向かって友だちと遊んじゃえ。

操作はとにかく簡単で、赤のプレイヤーはジョイスティックの左右で移動、青はカーソルキーの左右でプレイする。はじめにサーブ権(?)を持っているのは青のプレイヤーで、その後はそれぞれが得点をあげるごとに移動する（もっともサーブ権があるといっても、サーブは自動的に行なわれるので、特に有利というわけではないのだけど……)。

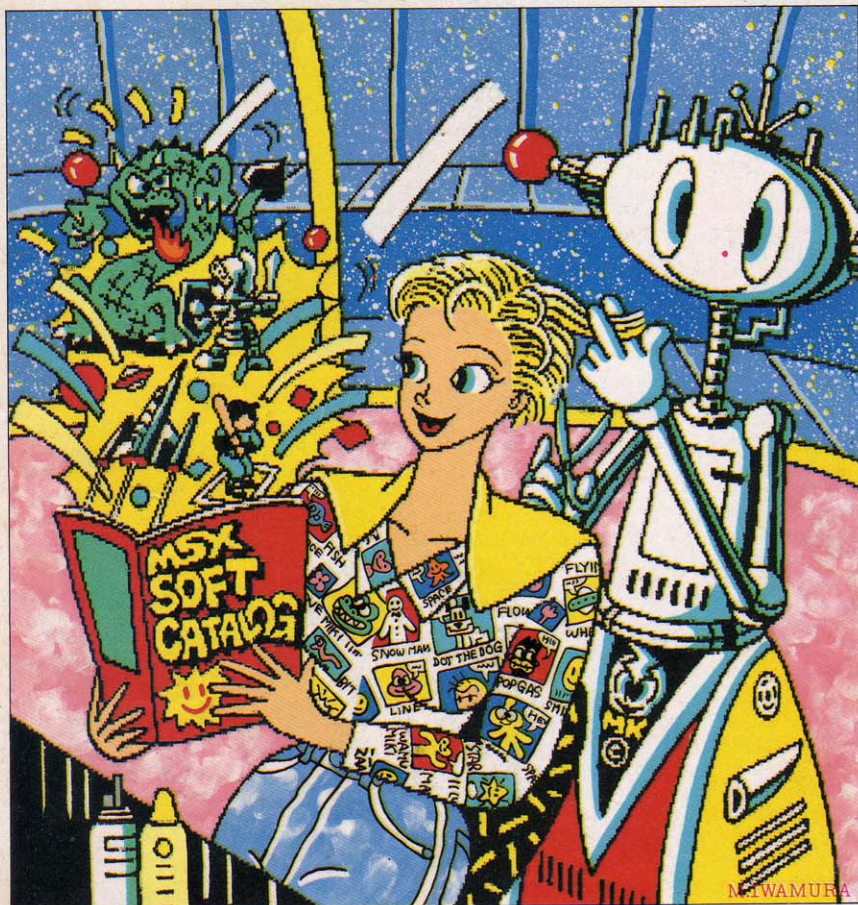
ゲームのルールは、ボールを床に落とすことなく相手のコートに打ち返すだけ。テニスというわりにはネットが高いので、ボールが飛んだコースによっては、相手のコートに行かずに戻ってきてしまうこともある。でも、バレーボールなどとは違ってオーバータイムを取られることはないので、相手コートにボールが行くまで、何度でも打ち返そう。また、ボールが左右の壁にぶつかってもOKなので、気を抜かないようにね。このあたりは、ラケットボールやスカッシュの雰囲気でプレイしてもらえばいいかな。

ショートプログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、ショート・プログラムを常時募集しています。ゲームができたら、ディスクやテープにプログラムをセーブして、編集部宛てに送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。採用された方には、当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、他人のプログラムをコピーしたものや、他の雑誌との二重投稿はお断わりいたします。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
ショート・プログラム係

テニスもどき LIST

```
10 DATA3C,6E,EF,BF,FF,FF,7E,3C
20 DATA3C,FF,FF,FF,00,00,00,00
30 COLOR15,1,1:SCREEN2,3:OPEN"GRP:"AS#1
40 ONSPRITEGOSUB320:DEFINTA-Z
50 FORJ=0TO1:S$="":FORI=1TO8
60 READD$:D=VAL("&H"+D$)
70 S$=S$+CHR$(D):NEXT
80 SPRITE$(J)=S$:NEXT
90 SPRITE$(2)=SPRITE$(1)
100 A=192:C=64:X=128:Y=64:ZO=-8:Z=-8:R=RND
(-TIME):RE=0:BL=0
110 LINE(16,16)-(248,184),15,B
120 LINE(132,96)-(132,184),15
130 PUTSPRITE1,(A,174),4
140 PUTSPRITE2,(C,174),8
150 S=STICK(0)
160 IFS=3THENA=A+12
170 IFS=7THENA=A-12
180 T=STICK(1)
190 IFT=7THENC=C-12
200 IFT=3THENC=C+12
210 IFA>=240THENA=232
220 IFA<=128THENA=136
230 IFC<=8THENC=16
240 IFC>=120THENC=112
250 SPRITEON:PUTSPRITE0,(X,Y),2
260 IFY>=176THENGOSUB360
270 IFY<=16THENZO=8
280 IFX>=232THENZ=-8
290 IFX<=16THENZ=8
300 IFX=128THEN350
310 Y=Y+ZO:X=X+Z:GOTO130
320 ZO=-8:RETURN
330 IFZ=8THENZ=-8ELSEZ=8
340 GOTO310
350 IFY>=88THEN330ELSE310
360 IFX<=128THENRE=RE+1ELSEBL=BL+1
370 CLS:PLAY"T255CDE":PSET(64,8),0:PRINT#1
,BL:PSET(192,8),0:PRINT#1,RE
380 IFRE=10THEN410
390 IFBL=10THEN430
400 GOSUB 470:GOTO 110
410 SCREEN0:KEYOFF:PRINTRE;":";BL
420 PRINT"ｱｵﾉ ｶﾁ ﾃﾞｽ!":GOTO 450
430 SCREEN0:KEYOFF:PRINTBL;":";RE
440 PRINT"ｱｶﾉ ｶﾁ ﾃﾞｽ!":GOTO 450
450 PRINT"PUSH SPACE KEY!!"
460 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENRUNELSE460
470 IFX<=128THENO=0ELSEO=1
480 IFO=0THENZ=-8ELSEZ=8
490 X=128:Y=32:RETURN
```

EDITORIAL

恒例の、ソフトウエアカタログが特別付録の新年号、1月号の季節がやってまいりました。今年もやります。ご期待ください。そして特集は、吉田工務店など、Mマガオリジナルツールソフトの優秀作品の発表大会！　すごいよ!!

STAFF

発行人 —— 塚本慶一郎
編集人・編集長 —— 小島　文隆
副編集長 —— 塩崎　剛三　河野真太郎　加川　良
編集スタッフ —— 宮野　洋美　藪　暁彦　金井　哲夫　金矢八十男　田中富美子　新井　創士　船田　巧　唐木　緑　樹村　頼子　水野　慶治　浜村　弘一　伊東　みか　下山　牧子　金田一　健　高橋久美子　渡辺　妙子　宮川　隆　五十嵐久和　宮地　千里　大塚由利子　川村　篤　入澤　貴志　有沢　清子　伊藤　雅敏　鈴木　弘明　都竹　喜寛　山田美恵子　二木　康夫　斉藤　伸　鈴木　賢一　森本　真理　渡辺　江里　本田　文貴　江守　依子　中村　優子　清水早百合　小倉　倫子　松本　隆一　高橋　敦子　田川　実　菅沢美佐子　柴田　英春　野田　実
制作スタッフ —— 本間　智嗣　荒井　清和　山田　康幸　田宮　朋子　佐藤　英人　浜崎千英子　刑部　仁　小山　俊介　小林　昌子　河野　輝幸　前田実穂子
編集協力 —— 上野　利幸　山口　裕生　青柳　昌行　田中　芳洋　土方　幸和　林　大紋　可徳　剛　高橋　義信　渋谷　洋一　川村　和弘　伊藤　裕　藤高　信博　斉藤　裕史　折原　光治　三井　徳久　神谷　正樹　大森　穂高　三須　隆弘　山田　裕司　鳥田　雄人　下田　春彦　小栗　恭也　林　英明　小林　仁　角　克彦　服部　浩章　布施　哲也　梶原　智　中本　妃香　美村　孝之　山本伊知郎　深水　司　荻野　和子　山口　政司　山本　正代　藤田　雅之　白尾　隆明　管野多希子　野口　豊
制作協力 —— 三輪　悦子　スタジオB4　CYGNUS　渡辺　葉子　秋本由喜子　内山　泰秀　高橋　由佳　下田佳代子　佐藤　卓　斉藤　大助　内藤　智志　樋口　陽子　鶴谷　孝子　池上　朋子　安田　稔
アメリカ在住 —— トム・ランドルフ
フォトグラフ —— 水科　人士　八木澤芳彦
イラスト —— 佐久間良一　桜　玉吉　桜沢エリカ　宮嶋美奈子　もろが　卓　及川　達郎　大賀　葉子　岩村　実樹　なかのたかし　水口　幸広　望月　明

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しているのですよ！

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし。会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

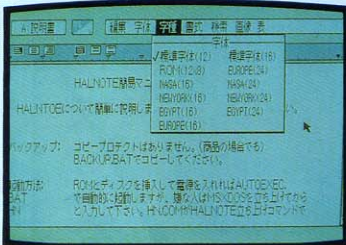
おたよりのあて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキーMSXマガジン編集部「○○○」係

待望のGCALC（ジーカルク）登場。

統合化ソフトが完成領域へ。

「遊ぶ」から「創る」「描く」「活用する」へ。
MSX2の新たな可能性を広げ続けるHALNOTEに、
表計算・グラフ機能の「GCALC」（ジーカルク）が新登場。
これでいよいよ統合化ソフトが完成領域に達しました。

一歩進んだ文書作成に力を発揮。連文節変換、JIS第2水準、作画機能の本格装備。

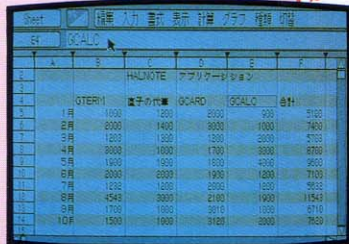
日本語ワードプロセッサ

連文節変換（2文節最長一致法）ができ、JIS第2水準標準装備の本格的な機能を満載。入力は、ひらがな、カタカナ、ローマ字対応で、文字サイズ10種類、字体は6種類。すべての編集機能は、メニューやアイコンを使ってマウスで選ぶだけの簡単操作。また、作画機能によって文書中に絵や図を書き込むことも自由にできます。

●日本語ワープロはHALNOTE3点セット29,800円に含まれています。

表計算を瞬時にグラフに変換。漢字使用可能、豊富な関数式の充実機能。

表計算プロセッサ GCALC ジーカルク

近日発売

横は32項目、縦は128項目までの数値データを計算できる表計算機能と、そのデータをたちどころに棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフに変換できる自動グラフ作成機能。入力は漢字変換が利用でき、グラフにはコメントを入れられます。
また、関数式の定義も可能で高度な計算が行なえます。

●オプション（表計算ソフト）GCALC（ジーカルク）……………HNS-104・14,800円

情報管理も思いのまま。カード形式で自分だけのデータベースができあがる。

カード型データベースソフト GCARD ジーカード

新発売

住所録や名刺管理はもちろん、ビデオやカセットコレクションの整理、文献整理など、自分だけのデータベースづくりに使いみちいろいろ。カード形式でデータの整理、記録、検索、50音順・昇・降順のソーティングが自由自在にできます。すべての操作がアイコンによるメニュー選択の手軽さで、タック印刷も可能です。

●オプション（データベース作成ソフト）GCARD（ジーカード）……HNS-103・12,800円

HALNOTE用ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして「COBAUSE（ニュートラックボールコボウズ）」が用意されています。マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。　HTB-60・14,800円

★ユーザー登録のお知らせ

ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。
未登録の方は、至急ユーザー登録してくださるよう、お願いいたします。

＊MSXはアスキーの商標です。「直子の代筆」©テグレット技術開発

MSX2用統合化ソフト

HALNOTE

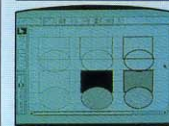
HALNOTEカートリッジ	+	日本語ワードプロセッサ ＋ 図形プロセッサ
ROM		3.5-2DDFD

HNS-100 3点セット 29,800円

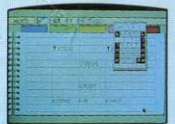
（HALNOTEの基本機能）

デスクトップバインダ

ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロール。

図形プロセッサ

方眼付き画面で簡単な図形や地図を描く。編集も自在な強力ドローイング機能。

デスクアクセサリ

カレンダー（スケジューラー）、時計、メモ用紙、電話帳などがアプリケーションソフト動作中でも利用できます。

日本語ワードプロセッサ

（アプリケーションソフト）

ネットワークへの参加や、図形データの通信が楽しめる。

図形通信プロセッサ G term（ジーターム）

●オプション（パソコン通信用ソフト）
図形通信プロセッサ
G term（ジーターム）
HNS-101………10,000円

※このソフトを使うにはモデムカートリッジが必要です。

ビジネスから個人用まで。欲しい文書が自動的にできあがる。

代筆プロセッサ"直子の代筆"

●オプション（簡単操作の文書作成ソフト）
代筆プロセッサ"直子の代筆"HNS-102
…………………… 8,800円

GCALC（ジーカルク）

GCARD（ジーカード）

※アプリケーションソフトを使うにはHALNOTEカートリッジが必要です。

株式会社HAL（ハル）研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561(代)

MSXマガジン
1988 12
昭和63年12月1日発行 第6巻 第12号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111（大代表）
☎03・486・4505（編集部）
特別定価 420円
雑誌 12081-12